季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成10年11月30日発行
第3巻第5通巻第10号
www.mediagalaxy.co.jp/KTC/

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1998 WINTER
VOL.9



僕しか知らない新天地!!

今ならまだ間に合う!
スーファミ救出作戦! 名作の千年王国

お待たせ! ゲームギア
いつもポケットに天然色

元気なゲーマーの為のアクセサリー

Console7.com

JOY TECH EUROPE

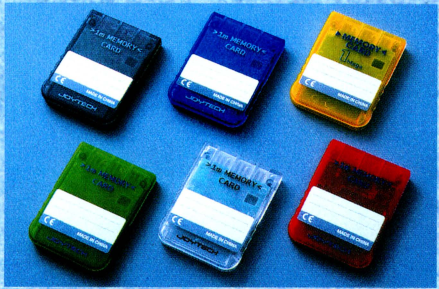
JoyTech Dual Jolt

¥3,500(税別)

お好きなカラーをお選びください。

PS用連射機能付アナログコントローラーです！欧米向けに流通している純正より一回り大きなサイズで、実際に使ってみて意外と手にフィットして使いやすく仕上がっています。
今回新たにクリスタル、クリアブルー、クリアレッドとクールなデザインの3色を入荷致しました。（色：ブラック、グレー、レッド、ホワイト、クリアブラック）





JoyTech 15ブロックメモリーカード

¥1,000(税別)

大変ご好評頂いているJOYTECH製15ブロックメモリーカードが新たに数種類カラーリングが加わりました。
（クリアレッド、クリアグリーン、クリアイエロー、クリアブラック、クリアブルーグレイ）

JoyTech コマンダープラス

¥2,800(税別)

プログラム機能付パッド。
鉄拳やKING OF FIGHTERS等複雑なコマンド入力を要求される格闘ゲームに最適です。
ホットキー一つに最大32通りの技が登録可能です。



JoyTech コントローラープラス

¥1,200(税別)

PS用連射&スロー機能付コントローラー
（グレー、ブルー、クリアブラック）



JoyTech PS用無圧縮メモリーカード 60ブロック

¥2,800(税別)

JOYTECH社はヨーロッパではメジャーブランドとして知名度の高いアクセサリーメーカーです。同社と密接なタイアップにより、60ブロックメモリーカードの中では最安値で提供できる事になりました。



JoyTech リアルアーケード

¥5,800(税別)

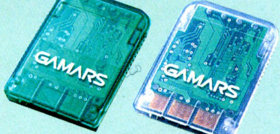
PS用ブローバック光線銃。
ブローバックアクションが楽しめる連射機能&オートリロード機能付光線銃です。



PS用無圧縮メモリーカード

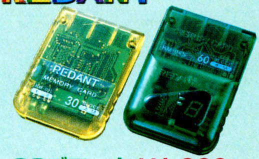
質と安定性で定評の有る台湾のGAMARS社とREDANT社の無圧縮メモリーカードです。
価格を抑えてお求めやすく設定致しました。

GAMARS



30ブロック **¥1,900**(税別)
60ブロック **¥2,800**(税別)

REDANT



30ブロック **¥1,900**(税別)
60ブロック **¥2,800**(税別)

アナログコントローラー

MAD CATZ by any means necessary



MADCATZ DUAL FORCE

¥3,600(税別)

連射機能付アナログコントローラーです。グリップ裏面がラバー仕上げになっていますので、パッドをしっかりホールドできます。

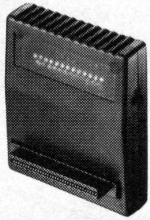
お買い求め方法は左ページをご覧下さい。

Console7.com

PlayStation's Accsesories

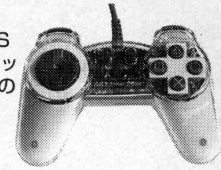
www.console7.com

互換PS-PAR
¥3,700(税別)



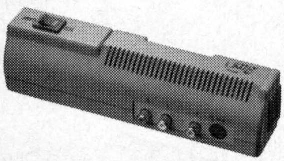
従来のアクションリプレイとハードレベルで完全互換。ご自分でお好みのOSへ書き換え自在です。

SUPER COBRA PAD¥970(税別)



連射機能＆スローモーション機能付のPS用コントローラーパッドです。ボディ自体の作りもしっかりしていますので、操作性は良好です。

PS用ビデオCDプレイヤー
¥9,800(税別)



PSでビデオCDが楽しめます。

MADCATZ PANTHER XL
¥8,800(税別)



PCゲーム用コントローラー
QuakeⅡに最適！

スコーピオンガン
¥2,800(税別)



弊社でも価格を抑えて取り扱い開始致しました。最近評判のSS&PS用の多機能光線銃です。オートリロード&オートファイヤー機能付。

REDANT 4インチTFT液晶ポータブルTV
¥14,800(税別)

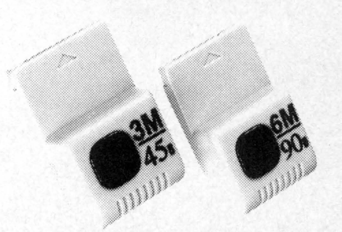


折畳式の携帯用液晶TVです。単三電池8本で約4～5時間動作します。イベントやアウトドア等の用途に最適です。

台湾製高性能無圧縮メモリーカード入荷!

PS用3M
(45ブロック)
無圧縮メモリー
¥2,850(税別)

PS用6M
(90ブロック)
無圧縮メモリー
¥5,500(税別)



●インターネット & 通販専門ショップ●
コンソールセブン

〒180-0013 東京都武蔵野市御殿山2-20-3パンドーラ御殿山301号
営業時間／10：30～18：30 定休日／日曜日、第1・第3土曜日

通信販売申込方法
電話・FAX・インターネットいずれからでもご注文できます。
TEL0422-70-5433 FAX0422-70-5483
URL http://www.console7.com
E-mail:sales@console7.com

【代引き】ヤマト運輸のコレクトサービス(代引き)がご利用になれます。代引き手数料／商品代金が1万円未満の場合¥300 1万円以上の場合サービス
送料／商品代金が3万円以上の場合サービス ※銀行振込・現金書留では受け付けておりません。※事前に在庫をご確認ください。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ



1998 WINTER VOL.9 CONTENTS

表紙イラスト：小松崎茂　表紙デザイン：山本雅彦

特集1
今ならまだ間に合う！
スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国

❶ スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国　5
❷ ヴェルヌワールド　6
❸ 糸井重里のバス釣りNO.1　10
❹ 神聖紀オデッセリア　14
❺ ダライアスツイン　18
❻ バハムートラグーン　20
❼ ワイルドトラックス　22
❽ イーハトーヴォ物語　24
❾ ハロー！パックマン／パックインタイム　26
❿ ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス　28
⓫ SMASH・T.V.　30
⓬ エニックスRPG特集　32

特集2
お待たせ！ ゲームギア
いつもポケットに天然色

⓭ いつもポケットに天然色　51
⓮ 極彩色の夢を見て…　52
⓯ シルヴァンテイル　54
⓰ 女神転生外伝ラストバイブルスペシャル　56
⓱ シャダムクルセイダー　58
⓲ ポピルズ　60
⓳ モンスターワールドII　61
⓴ GGアレスタ　62
㉑ ファンタシースターアドベンチャー　63
㉒ TheGG忍　64
㉓ バーチャファイターミニ　65
㉔ GGソフトリスト　66

小特集
キャラバンシューティングソフト特集
戦慄の16連射よ、もう一度！

㉕ キャラバンシューティングジェネレーション　84
㉖ キャラバンシューティングコレクション　86
㉗ スーパースターソルジャー　88
㉘ ガンヘッド　90
㉙ ソルジャーブレード　92
㉚ ファイナルソルジャー　93
㉛ 高橋名人インタビュー　94
㉜ 熱き血潮よふたたび　98
㉝ 1タイトル8ページ特集　星をみるひと　100

わくわく連載

㉞ 美食倶楽部バカゲー専科　40
㉟ プレミアソフト探検隊　44
㊱ 懐ゲーキャラ名鑑　46
㊲ 出張！　暗闇商会　48
㊳ 中古ソフト問題を考える　69
㊴ 疾走！　魔法大作戦　70
㊵ 美食倶楽部ギャルゲー専科　74
㊶ 今こそファミコンディスクシステム　78
㊷ 私の懐ゲー　108
㊸ 今月の一本　110
㊹ ぱやぱや読者コーナー　120

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PCE…PCエンジン
PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ
PS…プレイステーション　SS…セガサターン　NP ニンテンドウパワー

今ならまだ間に合う！

スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国

ここ最近、
急速にスーパーファミコンの
ソフトがゲームショップの店先から
姿を消しつつある。ゲーム業界の繁栄に
多大な貢献をした「スーパーファミコン千年王国」が、
今や時代の激流に飲まれようとしているのだ。
そこで、この特集では「スーファミ千年王国」の
復興の力と成り得るタイトルを集め、紹介していくことにしよう。
さあ、進軍を促す天使のラッパが聞こえるか？
聖地奪回を待つ、追い出された
子羊たちの叫びは届いたか？
君もこの特集を読んで
救国の徒となり、
千年王国復活のために
立ち上がるのだ！



ヴェルヌワールド

ヴェルヌの作品世界を見事に生かしたRPG

ジュール・ヴェルヌの作品世界をモチーフにしたテーマパークを舞台にしたRPGが本作。戦闘のバランスに関しては今ひとつだが、ヴェルヌの作品世界を生かしきった作品なのだ。

メーカー	バンプレスト
ジャンル	RPG
価格	11,800円
発売日	95年9月29日
編集部購入価格	1,480円
入手難易度	普通

ヴェルヌの小説世界がテーマパークに！

ジュール・ヴェルヌという名を聞いたことがあるだろう。「ない」と答えられるとこの先の展開にちょっと困るので、ここは聞いたことにしておいてくれ。頼む。

ヴェルヌは、一八二八年に生まれ、十九世紀後半に活躍したフランスの作家である。余談だが、このあいだのフランスW杯で、日本×クロアチア戦の舞台となったナントの出身である。

そして彼は、あの「三銃士」を書いたアレクサンドル・デュマに師事し、まだSFなどという言葉すらなかった時代に「月世界へ行く」「海底二万里」などといった科学的空想小説を幾つも発表し、それらは我が国でも広く親しまれている。…が、筆者はほとんど読んだことがないので、あまり深く追究しないように。

さて、このゲームの舞台は、そのヴェルヌの作品世界をモチーフにした近未来テーマパークなのである。といっても別にテーマパークを経営するゲームではない。これ以上ボケると危険な方向に行ってしまいそうなのでやめるが、舞台となる時代は西暦二〇二八年。つまりヴェルヌ生誕二百年を記念して建設された『ヴェルヌ・ワールド』に、主人公の少年が特別招待されるところから物語は始まる。



冒頭のシーン。色とりどりの紙吹雪が舞い散り、ヴェルヌワールドを訪れた主人公たちを歓迎してくれる。

大洋に浮かぶ七つの島に建設された壮大なアトラクションの数々、そして出迎える愉快なロボットたち…。だが、夢のような一日は、一瞬で悪夢へと変わる。

島中のロボットとコンピュータが、突如として暴走を始めたのだ。この状況を乗りきるには、もはや自分自身の精神と肉体に頼るほかはない。観覧車に閉じ込められた

ヴェルヌ著作・一口紹介

この項では、少年冒険譚や独創的なSF小説など、心踊るヴェルヌの著作を紹介しよう。読んだことがない方は、ぜひ一度読んでみては？

八十日間世界一周

英国貴族フォッグは、革新倶楽部の仲間と「八十日で世界を一周する」という賭をした。そして彼は、様々な手段で世界を巡ることになる。フォッグを凶悪犯と思い込み、しつように彼を追い回すフィックス刑事や、旅の途中で危険から救い出した美女アウーダなども絡んだ一大冒険譚である。

新聞で連載され、大きな話題を

車椅子の少女や、数年ぶりに再会した幼なじみのガールフレンドなど、自分と同じくテーマパークに取り残された少年少女たちと力を合わせ、主人公はこの事件を解決しようとする。ロボットに捕らわれた両親や大人たちを救い出し、島から脱出するために…。

とにかく筆者は、この設定だけでシビレてしまった。やれ魔王だの古代機械文明だの運命だのを連呼する昨今のRPGの中にあって、このゲームの舞台設定や冒険の動機づけは、あまりに新鮮である。さらにその斬新なストーリーを支えるべく、作品におけるリアリティというものに対して恐ろしいほどの心配りがなされているのだ。

たとえばこのゲームにはお金というものがない。倒したロボットからエネルギーを回収し、それを使って自動販売機や売り子ロボを起動させてアイテムを入手するのである。さらにそのエネルギーは買い物だけでなく、テクニカルウェポンと呼ばれる特殊な武器を使うためにも用いることができる。実に素晴らしい設定だ。

各エリアの特徴がはっきり出ていて○

このゲームの説明書の前半は、テーマパーク「ヴェルヌ・ワールド」のパンフレットという体裁となっている。なかなか凝った作りだが、それを見ながら七つの島を紹介していくことにしよう。

まずは「八十日間世界一周」をテーマにした中央島。ニューヨーク・インド・日本・上海などのエリアに分かれ、観覧車やスタンプラリーが楽しめる。ゲーム中では最初に訪れる島であり、ストーリー展開の拠点となる場所だ。



館内には情報端末が備えてある。ここで、ヴェルヌの作品世界を詳しく知ることができるぞ。

続いて、日本では最も親しまれている「十五少年漂流記」をテーマにしたチェアマン島。ここでは迷路のような森を抜けなければならない。そして、ロボットの海賊たちとの戦いも…。

「地底探検」をテーマにした地底島では、地底戦車に乗って恐竜と戦い、「月世界へ行く」をテーマにした宇宙島では、原作どおり砲弾で月へ行くシーンが再現されている。

「悪魔の発明」をテーマにした戦場島では、人類の戦争の歴史が、目をそらすことができないほどキチンと再現されている。そして人類に絶望したトマ・ロック博士の作った最終兵器が…。

最後は、「海底二万里」の海底島。ここでは何と、ネモ船長とともにあのノーチラス号に乗り込んで、最後の決戦へと赴くことになる。

さきほど書いたリアリティに対する気配りは、それぞれの島にも表れている。たとえばテーマパークの入口である中央島ではロゴ入りのTシャツや帽子、風船などが売られていて思わずニヤリとさせ

読んだ作品。

十五少年漂流記

ニュージーランドにあるチェアマン寄宿学校。そこで生活する少年少女たちは、休暇を利用してニュージーランドを大型ヨットで一周する計画を立てた。しかし出発前夜、あらかじめ乗り込んでいた子供たちだけを乗せ、ヨットが海へと流されてしまった。無人島で、十五人の少年少女のサバイバル生活が始まる…。

冒険ものとしてだけではなく、青春ドラマのような側面も持つ物語。原作には「二年間の休暇」という洒落たタイトルが付けられているが、日本ではこの「十五少年漂流記」という名でよく知られている。

気球に乗って五週間

当時、暗黒大陸と呼ばれ謎が多かったアフリカ大陸への冒険行。他の作品と比べるとスケールが小さいように思われがちで、今一

られる。それから、HP回復は島にあるレストランで食事をすることで行うのだが、各レストランにはそれぞれ名前が付いており、原作や各地方にちなんだ名物料理を出してくれるのだ。チェアマン島の「だちょうの卵食堂」では海亀のスープ、地底島の「マルテの手料理」では小エビの砂糖煮といった具合である。さらに、料理一つ一つにつきシェフが解説を加えてくれる。

持ち歩く回復アイテムは、自動販売機のハンバーガーやシェイク。心憎いまでの凝りようと言えよう。

さらに、近未来だからといってSF的な武器を使わず、剣道やパソコンやバスケといった特技でロボットたちに挑む主人公たちの姿も、まさにヴェルヌの時代の古き良き冒険の心を思い起こさせるではないか。



主人公が外に飛び出すと突然の地震に襲われ、地下に落ちてしまう。ここから物語が始まるのだ。

この物語のテーマは、ヴェルヌが百年以上も前から語り続けてきた「科学文明の夢と、その裏にある危険と哀しみ」である。今となっては、このテーマはやや時代遅れのように思われるかもしれない。しかし、本作ではそれを起伏にとんだストーリーと絶妙の演出によって、古臭さを感じさせずに伝えることに成功しているのである。

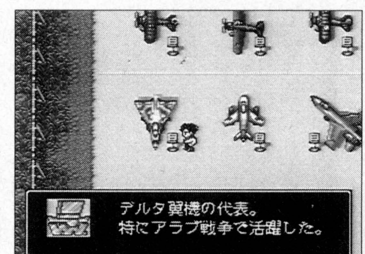
職人芸ともいえるグラフィックは秀逸

このゲームを発売したメーカーはバンプレストである。バンプレストと言えばガ○ダム系などの版権ものばかりだと思われがちだが、こんなオリジナル作品も出していたのだ（バンプレストらしく、あの大河原邦男氏がメカデザインに加わっていたりはするが）。

数少ないオリジナル作品とはいえ、これまで様々な実績を持つ同社だけに、技術的な不安はない。

特にグラフィックは、まさにSFCのドット絵をきわめた、と言っても過言ではないだろう。戦闘時のキャラは様々なアクションを見せてくれるし、個々のマップパーツも非常に細かく描きこまれている。しかもそのマップパーツを安易に使い回したりせず、エリアに応じて機械的だったり中国風だったり森林だったりと、ガラリと違うグラフィックが用意されているのである。

そしてまた、テーマパークらしく、街灯やコースター、パラソルなど、ゲームに直接関係のない小



飛空島には、名だたる航空機が歴史順に並んでいる。各機には詳細な説明がついており、ためになるぞ。

つ知名度は低いが、ヴェルヌ初期の傑作とする声も多い。

地底探検

十六世紀の錬金術師が残した古文書。その暗号を解読したリデンブロック教授は、アイスランドの火山の噴火口に、地底への通路があることを突き止める。そして教授は、甥のアクセル・助手のハンスをともない、地底への旅に出るのだった。

「地球空洞説」をベースにした

月世界へ行く

大砲技師バービケーンと装甲技師ニコールは、戦時中から互いに相手の技術を超えるために張り合い続けてきたライバル同士。

しかしある日、バービケーンは「人間を砲弾に乗せて月へ飛ばしてみせる」と言いだした。最初は反目していたニコールも、やがて確執を捨て、人類の夢のためバービケーンやフランスの冒険家ミシ

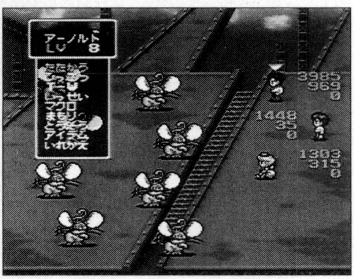
物まで手を抜かずにデザインされている。正直言って、その圧倒的なマップパーツの質・量には驚かされた。それでいてゴチャゴチャしすぎず見やすい画面に仕上がっているのだから、これはもう職人芸としか言いようがない。最近のRPGに慣れた目にも、ポリゴンだけがグラフィックではないことを思い出させてくれる。私論に走ってしまって申し訳ないが、筆者はあり余る機能を使って作られたゲームよりも、本作のようにハードの制約にとことんまで挑戦したようなゲームが好きだ。

戦闘は煩雑だが、物語に魅了されるはず

グラフィックだけでなく、メニュー画面や戦闘といったシステム関連にも触れておこう。

これは、はっきり言ってしまえばアビリティシステムのないF○V。あと○マサガ2も少し入っている。そういう意味では目新しさはないが、そのぶん安心してプレイできるはずだ。また、細かいことだが、戦闘時に前のターンのコマンドをボタン一つで繰り返す「マクロ」というコマンドは非常に便利である。

ただ惜しいことに、戦闘のバランス調整があまりに大味すぎる。特に序盤はひどく、ちょっとプレイしてみて「クソゲーだ」と決めつけてしまったユーザーは多いのではないだろうか。何しろ、いきなりスタート時からHPが500もあり、中盤あたりでは軽く五ケタになってしまうのだ。敵に与えるダメージのインフレぶりはそれ以上で、ザコ相手では一万二万のダメージはポンポン飛び出す。そのくせボスは妙に固く、倒すのに十分以上かかることもザラだ。



戦闘シーン。レベル８の時点で、すでにヒットポイントが4000近くもある。まさにインフレ状態。

エンカウント率も高い上、一度に現れるザコの数も多く、おまけに中盤以降の敵はかなり手強い。ダンジョンを進むのも一苦労だ。

戦闘の他にも、装備品は妙に安くてお金が余りがちなのに、ダンジョンの中の宝箱にはつまらない物しか入っていないなど、首をかしげてしまう部分がある。ストーリーや舞台設定に、他者の真似できない輝きがあるだけに、かえすがえすも残念である。この戦闘バランスさえしっかりしていれば、独創的な秀作としてRPG史上に名を残したのではないかとさえ思うのだが…。今からでも遅くはないから、大幅なリメイクを施してPSあたりで出してもらえないだろうか、バンプレストさん。

おっと、そのためにはまずこのSFC版のユーザー間での評価が高まることが必要かもしれない。

というわけで、少しぐらい戦闘が煩雑でもかまわないという方は、ぜひこの『ヴェルヌ・ワールド』を遊んでみてほしい。決して損にはならないだけの感動が味わえるハズだ。

ェルと力を合わせてプロジェクト実現に挑む。

悪魔の発明

人類に絶望したトマ・ロック博士は、壮絶な破壊力を持つロック式電光弾を作り上げた。しかし博士は凶悪な海賊ケル・カラージュに捕らえられてしまう。電光弾と世界の命運は、ケル・カラージュの手に…。現在の核兵器時代を予言したかのような作品。

海底二万里

謎の怪物が、世界各地の海を騒がせていた。アナロック教授ともり打ちのネッドは、怪物を追ううちにその正体を知る。

なんと、怪物とは、巨大な潜水艦ノーチラス号だったのだ。

〝復讐〟の真意とは？

ノーチラス号を駆るネモ船長の海の神秘と恐怖、そしてノーチラス号に搭載された科学技術の数々をリアルに描き、名作として名高い。



糸井重里のバス釣りNo.1

一生遊べる、フィッシングゲームの決定版

よりリアルなバス釣りを味わえるのが、この「糸井重里のバス釣りNo.1」。本作は、近頃釣り師としても名高い糸井重里氏の、バス釣りに対するこだわりがひしひしと感じる入魂の一作だ。

メーカー：任天堂
ジャンル：SPT
価　格：7,800円
発売日：97年2月21日
編集部購入価格：2,980円
入手難易度：普通

このゲームはタイトルに偽りなく、バスを釣りまくるフィッシングゲームだ。監修は埋蔵金は掘り上げられなかったが、バスは釣り上げる糸井重里氏。開発は『星のカービィ』や『MOTHER』シリーズでお馴染みのHAL研究所の作品だ。このゲームは、いわゆる次世代機隆盛の中、発売されたのにも関わらず、好評を博したゲームである。今やサービス停止となって久しいサテラビュー対応であったのも特筆すべきところだろう。そんな本作の魅力を紹介していきたい。

バス釣りの基礎が学べる、細やかな設定

さて、ここから実際のゲームの流れを紹介していくが、専門用語が多くなってしまうので、読んでいるうちに眠くなってしまうかも知れない。「このゲーム、どこら辺が面白いの?」ということをいち早く知りたい方は、次の項へジャンプして読んでしまってもOK。それで面白そうと思ったら、もう一度ここに戻ってきてほしい。

それでは、ゲームの流れを説明しよう。ゲームはオーソドックスな2Dの画面構成で、まず最初に架空の湖「赤星湖」周辺を移動し、そこで釣りをするポイント（キャスティングポイント）を選ぶ。移動できる場所は地上と水上の二個所あり、水上移動する時はカヌーやボートを使わなくてはならない。

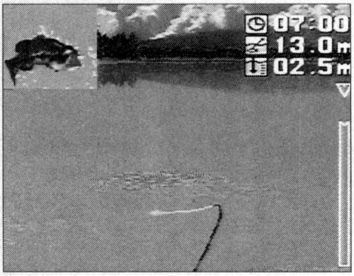
魚がいそうと思われる釣り場を選んだら、投げ込み（キャスティング）を行う。バスが最もいそうなポイントに、ルアーを上手く投げ込もう。

この時注意したいのは、このゲームには風という概念があるということ。風力や風向きを無視して投げ込むことはできない。無風の時は狙い通りにちゃんとルアーを投げ込むことができるのだが、風が強い時はそう上手くはいかない。きちんとそれらを考慮して、目標の位置をちょっとずらして投げ込む努力が必要だ。

キャスティングが終わったら、次はリトリーブ。リトリーブとは、ルアーにアクションによる演出をつけてバスを誘う行動である。あたかも生きているかのようにロッドなどをうまく操作してルアーを泳がせるのだ。これはまさにプレイヤーとバスとの騙し合い。プレイヤーはバスなんかより頭が良いところをみせてやろう。ここで負けるようでは人間失格。原始に戻って魚からやり直した方がいいかもしれないぞ。

釣り場には藻、アシ、クイ、岩、立ち木などの障害物（ストラクチャー）がある。そのストラクチャーによって魚の生息する場が違うので、使っているルアーの種類と地形をよく考えながらリトリーブ

スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国



バスがルアーに食らいついたらファイト開始。竿のしなり具合やラインの動きなどが実にリアルだ。

しなければならない。十字ボタンでロッドを操作し、上手くリトリーブをするとどうだろうか。ルアーにバスのアタリが来るのだ。アタリが来たらチャ～ンス。ここぞとばかりにアワセ（バスを針に引っかける）を行おう。このアワセが甘いと、釣り上げの時に逃してしまうことがある。

アワセが上手くいったら、このゲームの最大の山場、最大の醍醐味といえるファイトが始まる。Aボタンでラインを巻くのだが、ただ巻いてるだけではラインを切ってしまう。バスとのファイト中にラインがストラクチャーに引っかかったり、バスがあまりにも激しく抵抗するとラインが耐えられなくなり切れてしまうのだ。切れそうになると警告音が鳴るので、すぐに巻き取りを中止にしてスプールフリーの状態にする。バスは遠くに行ってしまうが、慌てて巻き取らずに行かせたいヤツはそのまま行かせてあげよう。これはバスを疲れさせる効果があるのだ。

ある程度時間がたったら、タイミングを見計らって再びラインを巻き取る。この時に、バスが疲れてルアーが手元に近づいていたらライディングが可能になるので、鬼のようにXボタンを連打しよう。大きなバスほど連打が必要になってくるぞ。手に汗握るこの瞬間。ここで逃すわけには行かないのだ。逃してしまったら、今までの努力が全てパーになっちまう。片やバスの方もここで釣り上げられるわけにはいかない。いくら、釣り人に捕まって、（キャッチ＆リリースの精神で）食べられずにそのまま湖に帰してもらえるとしたって、針が口に引っかかってできた傷が後遺症として一生そのまま残ってしまう。この湖の主として、そんなみっともないことは許されない。もう松○弘樹に合わす顔がない…。う～ん、まさに男とバスとの戦いだ！

RPG感覚で バス釣りが楽しめる

本作は、やはりファイト＆ライディングをしている時が一番楽しい。本当にバスを釣り上げている感覚になるのだ。バスの抵抗と重力の感覚がコントローラーを通して、しっかりと手に伝わってくるのである。ＳＦＣのコントローラーには振動機能が付いていないはずなのに、大物バスと戦っている時には「ブルブル」と震えているような感覚になるほどリアルなのだ。

ゲームでは、フィールド移動→キャスト→リトリーブ・アワセ→ファイト・ライディングと段階を踏んでやっと一匹のバスが釣れる。その釣ったバスの重さによって、ＦＰ（フィッシングポイント）が加算されるのだ。このＦＰを貯めれば、アイテムやより強力なロッドやリールを買うことができるぞ。

また、このゲームには季節の概念もあるので、四季によって攻略方法も変わってくる。春はスポーンニングと呼ばれる産卵時期なので、主に浅場に集まりやい。夏は水温が高くなるので、日陰となる水温の低いストラクチャーや深場に集まりやすい。秋は一年のうちでバスが一番活発になるのでポイントが絞り込みづらくなるが、大物バスを釣りやすい季節でもある。冬は水温が下がってるだけに、釣りにくい季節だ。水温が高い所を狙うといい。と、釣りマニアが聞くと「なるほどな～」と頷くことであろう。ここら辺の細部の設



メニュー画面は見やすく整理されている。ルアーのグラフィックがよくできていて本物のようだ。

定に、釣り師としての糸井重里氏のこだわりがうかがえる。

しかも、このゲームはただ闇雲にバスを釣るだけではなく、ちゃんとしたバス釣りの開催も用意されている。ショートトーナメント、ローカルトーナメント、プロトーナメント、ビッグトーナメントの四つの大会が行われており、一つ一つ段階を踏んで勝ち進まなければならない。

各大会ともルールは違っており、なかなかやりごたえがあるぞ。最終的にビックトーナメントで優勝すればクリアだ。しかし、ここでエンディングを迎えたら終わりではなく、「鉄馬湖」という巨大バスしか生息しない幻の湖へ行けるのだ。まるで世界の最果てのような湖。RPGでいえば、「真のボス」ならぬ、「真のバス」といったところか。

ゲームっぽさとリアルさの絶妙なバランス

最近、私はとあるレースゲームをプレイしたのだが、それがちっとも面白く感じられなかった。このレースゲームは、「まるで本物の車を運転している気分になれる。よりリアルで本格的なレース気分を味わおう！」というような売り文句であった。そんなにリアルな運転気分を味わいたければ、とっとと免許でも取って本物の車でドライブすればいいればいいのに。私としては、そんなリアルさを求めたものよりも、よりゲームらしい『F-ZERO』や『マリオカート』といった任天堂のレースゲームをやってた方がずっと楽しい。私はあくまでもゲームをしたいのだ。最近のゲームは、何でもかんでもリアル至上主義の傾向が強く感じられ、それがどうも残念でならない。



カヌーはボタンを連打して動かしていく。この辺もリアル（？）で、こだわりを感じさせてくれるのだ。

この『バス釣りNo.1』も、本格的なバス釣りが味わえると銘打ってあるリアル至上主義なゲームなのだが、バス釣りをしたことのない、バス釣りにまったく興味がない人がプレイして、はたして面白く感じるかどうかだ。実はと言うと、私はあまり釣りには興味のない人間なのだ。本物の釣りだって数えるくらいしかやったことないし、『釣りバカ日誌』だってまともに見たことないし、「エヴァンゲリオン」の○野監督が『釣りキチ○平』を映画化したとしても見に行こうとは思わない。そんな釣りに関して興味ナッシングの私がプレイしても、このゲームにはまったのである。

確かに最初はとまどった。バックラッシュやストラクチャーといった専門用語の連発で頭が混乱したり、ルアーの複雑な組み合わせを理解するのに一苦労したし、なかなかリトリーブやアワセが上手くいかなかったりもした。でも、スタートボタンを押せばいつでもどこでもアドバイス小僧がやってきて、丁寧にやさしくレクチャーしてくれるので初心者でもすぐに慣れる。

今までの釣りゲームは水面から魚が見えたので、そこに向かってキャスティングすれば大抵狙い通りの魚が釣れたのだが、このゲームは本物の釣り同様にそんなモノは一切見えない。きちんと季節、温度、風向き、地形、ルアーの組み合わせを考えて挑まなくては釣れないのだ。他の釣りゲームより戦略性が高い。やはりそこの部分が最初は取っつき難かったが、だんだんプレイしていくと慣れてくるもので、そこが他の釣りゲームにない本作のウリである、というのがわかってくる。

今までバス釣りをしなかったことを残念に思う、とまではいかないけど、このゲームをプレイしてバス釣りに興味が湧いてきたのは確かだ。『バス釣りNo.1』で得た知識が、本物のバス釣りにどこまで通用するかわからないが、一度このゲームで覚えた糸井重里流で本物のバス釣りでもやってみようか。

目指せ、鉄馬湖の主！

バス釣りバカ日誌

バス釣り初心者の筆者がおくる釣りバカ日誌。はたして鉄馬湖の主と対面ははたせるのか!?

ニジマスはバスじゃないのか!!

立派な「サオ」を持っていても、女は釣り上げられない甲斐性無しのこの私めが、せめてバスは釣り上げようと始めたこのゲーム。女とバスは裏切りやすい。裏切らないのは金と自分のテクニックだけ。バスも女同様に釣り上げるのは難しいと覚悟を決めて電源を入れる。

まず適当に釣り場を選んで、適当にルアーを投げて、適当にリトリーブをやったらいきなりアタリがきた。ファイトの画面に切り替わり、今まで静かだったBGMがいきなりベンチャーズ調のノリノリな曲に変わって、お兄さんは思わずビックリ。お魚さんもビックリしてそのまま逃げてしまうじゃないか。そんなことを思いつつ青春デンデケデケしていたら、いつの間にか「ブルーギル」という魚を釣り上げる。フッ、ちょろいもんだぜ。何だ、バス釣りなんて超簡単じゃん（後に、この魚が誰でも釣れる最下級の外道だということがわかる）。

調子に乗って何も考えずにどんどんルアーを投げまくるが、先ほどとうって変わって全く釣れなくなってしまった。アタリがきても、いつも途中でフックがはずれてしまう。うう…さっきのは一体何だったんだ？

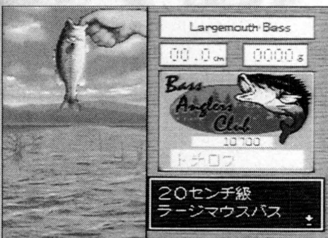
ちょっとムカついたので、本部に戻って「ゴミ拾いキャンペーン」を行う。このサブゲームは、拾ったゴミの数×10だけのFPがもらえれて、さらにくじまで引けるという特典付き。何気なく始めてたこのゴミ拾いが楽しくて楽しくて！　くじ引きの景品であるマウンテンバイクとカヌーを獲得するまでやり続けていたら日が暮れてしまい、思わずバス釣りなんてどうでもよくなってきた。

このゲームはただ闇雲にプレイしてもバスは釣れない、と今更になってやっと悟る。とりあえず、アドバイス小僧や、そこら辺で釣りをしている人からバス釣りの基礎を教わる。

まずは道具を揃えようと、お店に向かうが、なんとそこには糸井重里氏（コピーライター）がいるではないか。買い物をする前に糸井氏と話をするが、これがなかなか面白い。聞いてもいないのに、自己流の釣り理論を語りだすし、自分が書いた釣りの本をちゃっかり宣伝したりとなかなかウザったかったりするぞ。そんな会話を楽しみながら、とりあえずロッドとリールを強化してみようと覗いて見たのだが…ゲ、ゲーン！　た、高い！　一番安いロッドでも20000FPするじゃないか。現在私が持っているFPは、最初に変なネーチャンからもらった10000FPと、先程釣ったブルーギルの200FPの合計10200FPしかない。魚を釣り上げるには、女を釣り上げるのと同様にお金と手間がかかることを改めて痛感する。

ロッドとリールは諦めて安いルアーを買おうとしたが…ゲ、ゲーン！　あまりの種類の多様さにビックリ。釣りに関しては全くのズブの素人の私には何がなんだかわからず。それにルアーってヤツは何だかイヤらしいのがあるぞ。特にソフトルアーは、あの色や質感からして大人の玩具にしか見えない。何も買わないで店を出ていくことに。とりあえず今ある道具でもある程度釣れるようだ。

プレイしていくうちに、何とか30センチ級のバスは釣れるようになった。よし、このまま調子づいたところで、ローカルトーナメントに参加しよう。ルアー制限なしで、一番重量が多いバスを釣ったモノ勝ちというルールを選ぶ。制限時間は夕方までなので、さっさと大物を釣ってしまわなくては。焦っていたせいか、ファイトの度にフックが外れてしまう。慎重に釣り上げることを心掛けねば。女を釣り上げる要領と全く一緒だ（しつこい）。そしてついに苦労の末、念願の大物を釣り上げることに成功。1900グラムのニジマス！　これで優勝確定だ！　ヤッター！　と思いきや、なぜかライブウェルに入れずに、そのまま湖へ返してしまうじゃないか！　おい、何でだよ！　と、ここで始めてニジマスがバスじゃないことに気づく可愛い私。こんな調子でバスは釣れるのか？



ついに念願のバスを釣り上げた！　…もしかしてこれ、ニジマスの仲間じゃないですよね？



神聖記オデッセリア

神話の世界をRPGで表現する!

本誌読者にはおなじみのカルトメーカー・ビック東海が放つ、正統派のファンタジーRPG。世界各地の神話を融合させた意欲作だ!

カルトメーカーから発売されたまっとうなRPG

ビック東海。

今ではあまり名前を聞かなくなってしまったが、かつては個性的なゲームの数々をリリースして、一部のゲームファンにその名を轟かせていたカルトメーカーである。恐ろしいほど難解でどうにもならないほど進まないACT『アイギーナの予言』をデビュー作に、『ゴルゴ13神々の黄昏』『カケフ君のジャンプ天国』『突然! マッチョマン』『電撃! ビッグバン』など、タイトルを聞いただけでB級マニアの心を刺激してやまないソフトを次々と発売。おそらくメーカー名は忘れても一度プレイした人ならば、絶対に忘れることのできない強烈な印象を残したはずのソフトであろう。いま振り返ってみると、ゲーム黎明期のひとつのあだ花だったのだろうが、とにかくその活躍は個性的で独特だった。

そのビック東海が、一九九三年に発売したRPGが『神聖記オデッセリア』である。かくもカルトなメーカーのソフト、しかもタイトルに「神聖記」などと神々しい文字が踊れば、さぞや強烈なバカゲー…かと思いきや、これがごく普通の、しかも丁寧に作り込まれた良作なのである。これだけのソフトを作れるなら、なぜ今まで妙なラインナップを出してきたのだろう、と思えるほど、細かなデザインが随所に光る作品だった。

世界各地の神話や歴史を統合した独自の世界

『神聖記オデッセリア』は過去の地球を舞台にしたファンタジーRPGである。

物語は、いまだ人類が猿同然の野蛮人だった時代から始まる。このとき、地球の文明を支えていたのは、恐竜から進化した竜族であったが、自からの文化に驕り高ぶったため、すでに滅亡の危機に瀕しており、ごくわずかな個体しか残っていない。そこへ、どこからともなく、一人の人間の少女がやってくる。これがこのゲームの主人公で、以降、彼女(名前はプレイヤーが自由に設定できる)の時を超えた冒険が始まっていくのである。

『神聖記オデッセリア』の物語は、世界各地の神話や伝説を取り込みながら進んでいく。バベルの塔、エジプト王家の谷、クレタ島の迷宮、メキシコのティオティワカン遺跡、ペルー高原ナスカの地上絵…などなど、歴史や神話が好きな人なら、興味を引くこと間違いなしの要素が満載で、これが一つの物語をなしていく様はなかなかに見事である。しかも、ナスカの地上絵が飛んでくれたりと、この手のファンが期待する演出も抜

メーカー:ビック東海
ジャンル:RPG
価　　格:9,500円
発 売 日:93年6月18日
編集部購入価格:1,980円
入手難易度:普通

かりなく入っている。そして中盤以降は、地上界のみならず、天上にある天界や地の底にある冥界へと冒険の枠が広がり、スケールの大きい英雄談が語られていくことになるのである。

経験値稼ぎが不要の優れた戦闘バランス

全体的にストレスを感じることなく遊べるソフトなのだが、中でも特に良くできているのが戦闘システムである。

見た目にはさほど凝ってはおらず、敵味方が並んで殴り合うだけの単純なつくりになっている。いまではあまり見られなくなったスタイルだが、これはFCやSFCの時代には『ドラゴンクエスト』を始めとして、もっともオーソドックスなスタイルだった。もっとも、そこはビック東海、転んでもただでは起きない。なぜか戦闘シーンでは、背景が横に動いていて奇妙な疾走感が出ているのだが、別にプレイヤーは乗り物に乗っているわけではなし、何のために用意されたエフェクトなのか、わからない。このへん、カルトメーカーの面目躍如（？）である。

話は戻って戦闘システムであるが、本作のようなシステムは単純でわかりやすい点では優れているのだが、いかんせん、高度な戦術性が発揮できないため、おおざっぱな力のぶつけ合いになりがちである。戦術がないから数値的な劣勢を覆す術はない。数字的に勝てなければ、絶対に勝てないのだ。故にこの手法を取るRPGでは、ゲームを進めるためにいわゆる経験値稼ぎといわれるザコ退治に延々と時間をかける必要を生じさせるという悪循環に陥っていたのである。

『神聖記オデッセリア』も、同様の戦闘処理を行っている以上、この拘束から完全に脱し切れているわけではない。にも関わらず、様々な工夫を凝らすことによって、無意味な時間潰しを強要することを極力廃しているのである。

まず、なによりも戦闘バランスの良さが上げられる。最低限の装備とアイテムを補充してから冒険に向かえば、普通にゲームを進めているだけなら、そうそう詰まるということはない。このゲームでは、ザコ敵との遭遇率がかなり高めで、かつこちらを異常ステータスにしてくる敵が多いことを考えると、これは非常に微妙なゲームバランスの調整に成功している証といえるだろう。

しかも、このバランスは、ただ無策に力押ししているだけでは発揮されない。魔法を使うタイミング、攻撃目標の設定、怪我を癒すタイミングなどに気を配り、それなりの戦略性をもって臨まないと戦闘は厳しくなってしまう。その代わり、パーティの戦力をきちんと見極め、わずかな金を有効に使い、計画性のある戦闘を行っていけば、常に「やられてしまうかも」、という緊張感を感じながら、それでもなんとかクリアしていくことができるのである。これにはダンジョンの広さと遭遇率のバランスが巧みであることも反映されている。それまでのビック東海ではみられなかった親切設計である。いったいどうした、何があったんだ、ビック東海!?

さらに登場するモンスターも、丁寧に設定されている。見た目だけだと、同デザインの色違いなどが多く、どうしても一昔前のゲー



歴史時代以前の地球が物語の舞台。



戦闘バランスがよく、サクサク進めていける。

ムと感じてしまうが、これがどうして細かくできているのだ。プレイヤーの攻撃力とモンスターの耐久力を比べた場合、一撃で倒せる敵は特殊攻撃を持っていることが多い。そして耐久力の高い敵は物理攻撃力も高めになっており、遭遇時にはこれらがうまくブレンドされて登場してくるのだ。

プレイヤー側としては、各キャラクターの能力をよく見極めて攻撃を組み立てていかないと苦戦のもととなる。特に敵が三体以上同時に出現すると、一部が後列に回ってしまう。このときがとくに注意が必要となる。

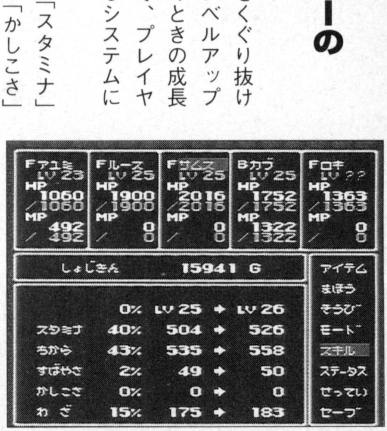
このゲームの戦闘では、敵味方に前列後列の概念が存在する。ヒットポイントが低めの魔術師系キャラクターを守るときなどに重宝するシステムなのだが、これが敵にも応用されると、面倒なことになるのである。前列には簡単に倒れない敵がいて、高い攻撃力でこちらの戦士を殴りつけ、後方からは遠距離かつ異常ステータスを引き起こす敵が攻撃をかけてくる…。強力な攻撃魔法をばんばん唱えてしまえば一掃は可能なのだが、そんなことをすると敵の出現率が高いこのゲームでは、あっという間にMPが尽きてしまい目標にたどり着く前に息切れしてしまうから、なんとか戦術を考えて切り抜けていくしかない。そのため、ダンジョン内で行く必要のない通路に行ったときは臍をかみたくなるし、逆に回復の泉を発見したときは、ほっと安堵のため息が漏れる。このあたりのバランスが実に巧みなのだ。

『神聖記オデッセリア』では、経験値稼ぎは不要である。というよりも、下手にそれをやってしまうと、制作者が用意してくれたゲームバランスが崩壊し、妙に簡単に解けるゲームに成り下がってしまう。適度に緊張感のある戦闘を行いつつ、物語を楽しむ。見た目は地味ながら、その内部には本来コンピュータゲームがこだわらなければならないことにきちんとこだわった丁寧なデザインコンセプトが隠れているのである。すごいぞ、ビック東海！

成長はプレイヤーの好みに合わせて

さて、数度の戦闘をくぐり抜けるとキャラクターはレベルアップを遂げるのだが、このときの成長方法がまた凝っていて、プレイヤーの意志が反映されるシステムになっている。

各キャラクターは「スタミナ」「ちから」「すばやさ」「かしこさ」「わざ」という五つの能力値を持っている。プレイヤーは、それぞれの能力をどれだけ延ばすか、百分率内で比率を決定することができるのである。例えば、戦士系キャラクターを目指すなら、攻撃力に直結する「ちから」や、先制権を得るのに必要となる「すばやさ」が重要となるので、これに成長率全体の30パーセントずつを割り振るとか、魔術師系をつくるために「かしこさ」に40パーセントをあてるなど、自在に成長の方向を決定することができるのだ。調整は1パーセント単位で行えるうえ、戦闘中を除いてはいつでも変更OKなので、ゲームの進行やパーティの戦力を見ながら調整していくこともできる。序盤は装備も貧弱なのでヒットポイントを重視して、中盤以降は、その分をほかに割り振り直すなど、細かな設定も可能。さらに、これはプレイヤーキャラクターだけではなく、登場してくる脇役たちにも同様の調整ができる。デフォルトの成長率に不満を感じるようならば、好みに直せるのである。



随所にカスタマイズする余地が設けられている。

まだまだあるぞカスタマイズ

プレイヤーの意志が反映できる部分はほかにもある。

たとえば、戦闘方法。命中率重

『神聖記オデッセリア』をより深く楽しむための歴史用語集

過去の文化的な遺産や歴史上の人物が多数登場するのが『神聖記オデッセリア』の特徴だ。ここでは、そのうち、ゲーム序盤のキーワードをいくつか紹介しておこう。

・カナン（地名）

物語の序盤で主人公が向かうようにいわれる場所。いまのパレスチナ地方にあたる。ユダヤ人にとって、神から授けられた約束の地であり、これが現在の中東問題の原因となっている。『神聖記オデッセリア』の序盤は物語の大きな流れを『旧約聖書』から取っており、これに関連する事象、人物が多数登場している。

・テーベ（地名）

今から約四千年前のエジプト中王国期の都。ナイル川の中流域にあり、現在はイスラム名のルクソールに都市名を変えている。周辺には多くの遺跡があり、エジプト観光の拠点となっている。

・王家の谷（地名）

ゲーム中では「ファラオバレー」の名で出てくる、エジプト中王国時代の墳墓群。この時期、エジプトでは莫大な巨費のかかるピラミッド建設をやめ、都テーベに近い谷に横穴式の墳墓を掘って王（ファラオ）の墓としていた。有名なツタンカーメンの墓もここから見つかった。

・ネブカドネザル（人名）

正確にはネブカドネザル二世。古代オリエントを統一したアッシリアの滅亡後、現在のイラクあたりを中心にできた新バビロニア王国の最盛期を築いた王。紀元前六世紀後半から七世紀初頭にかけて君臨し、ユダヤ人国家を滅ぼし、住民を都に奴隷として連行した。これは「バビロン捕囚」と呼ばれ、ユダヤ民族にとって最大級の屈辱的事件である。

・バビロン（地名）

新バビロニア王国の都。絢爛豪華な街並みを誇り、「バビロンの栄華」として広く人々に伝えられた。

・キュロス（人名）

正確にはキュロス二世。後にオリエントを統一する大帝国となるアケメネス朝ペルシャを建国し、紀元前六世紀中期に国家の基礎を整えた。「バビロン捕囚」を終わらせた人物のため、このゲームでは好意的な役割を与えられている。

・ペルセポリス（地名）

アケメネス朝ペルシャの都として栄えた都市。アレキサンドロス大王の遠征の際に破壊されたが、いくつもの石柱が立ち並ぶ宮殿跡の壮麗な美しさはいまなお健在。現在は世界遺産に指定されている。

視か攻撃力重視かが4段階で設定できる。

さらにオート戦闘の処理方法。こちらも4段階に分かれており、戦闘が面倒に思えるときはグラフィックやエフェクトを省略して戦闘時間の短縮が図れる。

そして、魔法。一つの魔法が攻撃・防御の双方に使うことができ、単に敵を攻撃するだけでなく、味方の命中率や攻撃力を上げたり、冷気や火炎などの攻撃に対する耐性をつけたりと様々な使い分けができる。

…ただ、悲しいことにその全てがきちんとゲームに反映しているわけではない。戦闘方法の選択如何に関わらず、要は敵を倒すまでの必要ターンにあまり変化がないのである。例えば、魔法使いが攻撃補助の魔法をかければ、味方の攻撃力は一気に上がり、ザコならだいたい一撃で倒すことができる。ところが同じ魔法使いが同じ呪文を攻撃に使うと、やっぱり敵が一撃で死んでしまう。どちらの場合も消費するMPは同じだから、これでは意味がないどころか、戦士が攻撃するまでの隙を与えてしまうのである。

オートモードにしても、もっとも速い「HYPER」が大して速くない。そのうえ、戦闘開始と同時にオートになるのではなくて、第1ターン目のみは必ずプレイヤーがコマンドを入力させられるのである。しかも、2ターン目以降、COMは通常攻撃オンリーになってしまう。いわばオート戦闘に入るための儀式としてコマンド入力をさせられるのである。さらにザコ戦は2～3ターンで終了するから、オート自体あまり使用する価値がないのである。このあたり、本来のビック東海らしさが残っている気がしないでもない。

いずれにせよ、用意されたシステムのすべてが有効に機能しているわけではないが、それでも『神聖記オデッセリア』は、手軽で、しかも物語的にはスケールの大きいファンタジーが楽しめるソフトになっている。ゲームオーバー時に「おわり」を選ぶことで死後の世界に行けるなどの妙な遊び心も捨てがたい魅力である。



ダライアスツイン

もうひとつの「ダライアス」世界がここに！

海洋生物をモチーフにした独特の世界観のSTG「ダライアス」シリーズ。今でもファンを魅了し続けている本シリーズが、91年にSFCでも発売された。はたしてその出来は？

メーカー：タイトー
ジャンル：STG
価　　格：8,500円
発 売 日：91年3月29日
編集部購入価格：380円
入手難易度：易しい

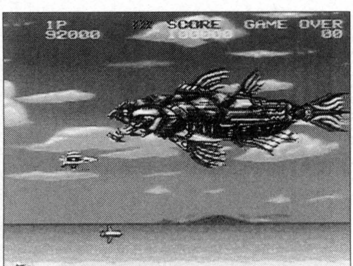
様々なアレンジが施された「ダライアスツイン」

STG「ダライアス」シリーズの記念すべき1作目がゲームセンターに登場したのは87年。アイテムを取って3種類の装備をパワーアップしていくという、ゲームシステム的にはシンプルで分かりやすいものだが、一目すれば忘れられないほどの異彩を放っていた。特筆すべきはその筐体。3画面で構成されたモニターを収めた巨大な筐体は、その当時のゲームセンターの中で、最も強烈な個性を主張していたといえるだろう。さらに、海洋生物をモチーフにした超巨大なボスや、深海をイメージした戦闘空間など、ゲームそのものも魅力的だった。そんな魅力を持ったSTG「ダライアス」。家庭でも遊びたいところだが、当然というべきか（3画面もあるし）、家庭用ゲーム機に移植されることはなかった。だが、嬉しいことに、その望みは3年後、PCエンジンCD-ROMの登場で果たされた（1画面分にアレンジされた「スーパーダライアス」）。

そしてSFCにおいては、SFCの名作STGとして誉れ高い「グラディウスⅢ」に次いで発売された。それが、ここで紹介する「ダライアスツイン」だ。

本作は、シリーズの2作目「ダライアスⅡ」（こちらのアーケード版は2画面で構成されていた）を基本に、1画面のゲームにし、各面の敵配置や構成を変更したものになっている。また、オリジナル要素として二人同時プレイが可能になっており、これが本作の最大のウリといっていいだろう。

加えて、パワーアップのシステムも変更がなされている。「ダライアス」シリーズのパワーアップシステムは、アイテムを取るごとにショットなどがパワーアップしていくわけだが、敵弾に当たるとパワーダウンするようになっている（敵弾の種類によっては一撃でやられる場合もあり）。だが、嬉しいことに、この「ダライアスツイン」ではミスをしてもパワーダウンしないのだ。



ステージAのボス。写真のように、巨大な機械化海産物ボスが各ステージで待ち構えているぞ。

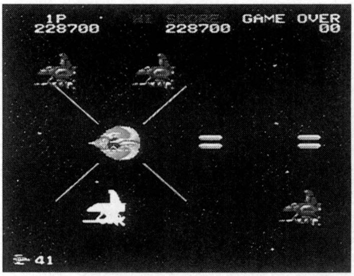
パワーアップは、「ヤズカ」と呼ばれる敵キャラの編隊を倒すと現れるアイテムを取ることによってできる。前方攻撃用の「ショット」と、下方攻撃の「ボム」と、それぞれに対応したアイテムがあり、ボムレベルがアップすると前方後方、さらに上下にも攻撃できるようになるのだ。ショットには「ナパーム」と「ウェーブ」の2

種類があるが、どちらか一方が優れているというわけでもないので、好みに応じてパワーアップしていこう。

そして、いわゆるバリア、あるいはシールドの役目をはたすのが「アーム」だ。自機は意外と当たり判定が広いので、アームを装備していても油断は禁物だ。

また、プレイヤーが任意で進むルートを選択できるのも、このゲームの特徴の一つだ。アルファベットのAからLまでの12のゾーン（惑星）が全7ラウンド存在し、分岐点に沿って好きなように進んで行く。最終ラウンド7は強制的に惑星ダライアスでの決戦となるのだ。

しかし、武装がパワーダウンしないシステムになっているとはいえ、ラストのボスにたどりつくのは結構厳しい。そこで、なかなか先に進めないという人のためにお得なコマンド技を紹介しよう。残念ながら無敵にはなれないのだが、モード選択画面の時に1P側のコントローラーのセレクトボタンと2P側のコントローラーのL・Rボタンを押しながら、1Pと2P両方のコントローラーのスタートボタンを押そう。すると残機を49機に増やすことができるのだ。このコマンド技を使って、最終ラウンドで大挙登場する中ボスをなぎ倒していき、ラストのボスと対決しよう。

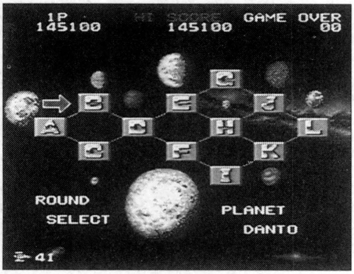


テンポよく、ビシバシ自機が強くなる。２面目の時点で、ここまでパワーアップするのだ。

新たな魅力をもった「ダライアス」がここにある

先にも述べたように本作は、自機がダメージを受けてもレベルアップした武装はダウンしないようになっている。しかし、そのシステムがビギナーにはありがたくとも、硬派なプレイヤーにはヌルく感じられたのも確かである。オリジナルの「ダライアス」に限らず、パワーアップシューティングが持っている、ミスは許されない緊張感が希薄であり、パワーアップという行為そのもののありがたみもあまり感じられない。

また、本来3画面のモニターでのプレイを想定した敵の配置、および画面構成などが、一画面に圧縮したためか、ある種の圧迫感が全体に漂う。中でも高速で出現する敵や、ボスの発射するビームと自機との距離感がオリジナルと比べ、余裕がなくなっている。特に最終面ではそれが顕著で、後方や上方から次々と現れる中ボスとの戦いは、かなり腕に覚えのあるプレイヤーでないと、とても太刀打ちできないだろう。もちろん、ボス戦も苦戦は必至だ。



ステージセレクト画面。他のシリーズ作とは異なったルート選択方式になっている。

以上のように、二人同時プレイも含めて、移植作と呼ぶにはかなり独自性が強調されているこのソフト。コアなシリーズのファンからは「ダメゲー」とのそしりも聞こえてくる。確かにダウンサイジングされた感は否めない。

しかし、シリーズを通じてのウリである、巨大なボスキャラがSFC上でスムーズに動くプログラム技術の高さや、バリバリにパワーアップして敵を撃破していく爽快感は評価されてもよいだろう。

また、あまた発売されたパワーアップシューティングの一つとして見れば、現在でも色褪せない魅力にあふれている。安価で購入できると思うので、ショップで見かけたら即買いの逸品だ。

なお93年にSFCで、本作の続編にあたる「ダライアスフォース」が発売されており、こちらも機会があったらプレイしてみてはいかがだろうか。



バハムートラグーン

報われない人間関係と幻想的な世界観を堪能！

発売直後の暴落とでも言う値崩れを記憶している方も多いことと思われる本作。そんなに出来はイマイチだったのか？　いやいや、見方を変えれば十分楽しめるソフトなのだ！

メーカー：スクウェア
ジャンル：SRPG
価　　格：11,400円
発 売 日：96年2月9日
編集部購入価格：480円
入手難易度：易しい

空に浮かぶ島々とドラゴン

「バハムートラグーン」と言えば、スクウェア発SFC最後の新作ラッシュの1本である。ジャンルはSRPG。「ファイアーエムブレム」に始まり、本作発売のつい数カ月前に「タクティクスオウガ」が成功していたこのジャンルは、当時としては新たな鉱脈のような存在だった。本作も、「FF」や「ロマサガ」といったスクウェアの看板RPGとは一線を画そうという、心意気に溢れた野心作だったに違いない。

青と白の空、宙に浮かぶ島々と大空を自由に飛ぶドラゴン。この幻想的な世界観と、素晴らしく哀切なメロディのTVCMと（今でも最高のゲームCMだと思っている）を見聞きすれば、押さえがたい期待がふつふつと沸き上がろうというものではないか。

確かにドラゴンの育成はちょっと中途半端だし、戦闘も力押しでなんとかなる。しかし、このソフトには、そんなことはどうでもよいほどの魅力が隠されているのだ！



思い出の教会。イイ感じなのになぁ。

フられた男の生き様を見よ！

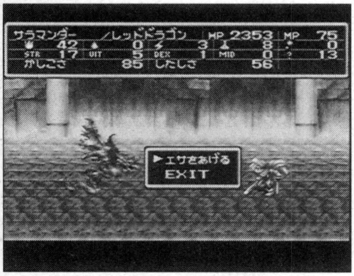
上にも下にも空しかない世界。そこに浮遊する大陸（ラグーン）でドラゴンと共に生活する人々。そんな独特の幻想世界が舞台の、本作のストーリーを少し紹介しよう。

グランベロス帝国の皇帝サウザーは、全ての空を自分の物にしたいという野心のもと、周囲のラグーンに攻め込んでいた。次々とラグーンが帝国に下る中、唯一「戦竜隊」という軍隊を持っていた聖王国カーナだけが最後に残された。だが、やがて国王は倒され、国王の娘ヨヨ姫がさらわれる。どうやら、サウザーの目的はカーナ王家に伝わる「神竜の伝説」であるらしいのだ。カーナ滅亡の際に散り散りになったドラゴンたちを探し集め、再びカーナ戦竜隊を結成するため、主人公ビュウは旅立ち、そして数年の月日が流れた…。

そしてこの後ビュウは、仲間と共に帝国との戦いに身を投じることになる。

本作の魅力の一つとして、ほかのゲームでは味わうことのできない人間関係というのがある。主人公であるビュウとヨヨ…片や一国

スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国



ただ今エサをあげてドラゴン育成中！

の王女、片や戦竜隊の隊長。普通はここで、純愛というか高嶺の花というか、そういった恋愛が展開されるものではないか。事実、カーナ王国が滅亡する前は、ちょっといいカンジだったらしい描写もある。

　だが、本作は違う。そんなありきたりな関係を描いたりはしないのだ。ヒロインのはずのヨヨは、帝国に捕えられていた数年間の間に、なんと皇帝の腹心であるパルパレオスと恋仲になってしまう。仇なのに好きになってしまった…という恋愛はドラマチックだし、ゲームではあまり見かけないもの の、題材としてはよく使われる。人気少女マンガ「BASARA」（田村由美・小学館）などもこの路線だ。

　しかし本作では、その「あまりなかったパターン」をさらに、振られた男の物語にしてしまったところがスゴイ。ヨヨでもない、パルパレオスでもない、ヨヨに振られたビュウの物語。これほど男の情けなさとやりきれなさを感じられるソフトはないだろう。貴重すぎる一品なのだ。

RPG的要素を取り入れた心遣い

　本作は、戦闘とシナリオ進行部分を繰り返すSRPGの形式に従っている。しかし本作では、ミッション間のシナリオ進行部分において、いわゆる「RPG的おもしろさ」を提供している点が良い。これは、ほかではあまり見られない部分なのだ。

　多くのSRPG作品は、戦闘とイベントが完全に分けられているからなのか、ミッション間の行動…例えば、買い物や情報収集などは、コマンドを選択することで行えることが多い。これは、SRPGとしては割合「当たり前」のことだと思っていた。だが本作では、RPGお馴染みの、町の人々に話しかけたり、他人の家にずかずか入り込んでアイテムを探したり、といった行動を取ることが可能なのだ。

　この行動の自由は、かの名作「タクティクスオウガ」でさえも完全にカットしている。もちろんそれゆえの進行のスムーズさもあるのだが、本作でそれに気づいてしまうと、やっぱり「出来ればいいなぁ」と感じてしまう。というよりも、せっかくS〝RPG〟と銘打つのなら、そういった自由な行動を取って、そのキャラクターの視点や立場から物語の中に入り込みたいではないか。それこそが、「ドラクエ」から連綿と続く、家庭用ゲームでのRPGの楽しみ方だったのだから。

　そういった部分に加えて、イベントや台詞回しの軽妙さがうまく効いている。もともとスクウェアのゲームにちらほらと見えていた遊び…おふざけのシーンが本作ではブレイクした感じがするのだ。脇役であるキャラクターもよく作られている点も見逃せない。特に良かったのは、ビュウ配下のビッケバッケ、トゥルース、ラッシュの三人だ。戦竜隊に入るまでは、実はかなりの不良だった…などという設定はかなり気にいった。また、その名の通り女たらしのドンファンも、ハジケぶりがいいキャラクターだ。

　こういった、このソフト独自の魅力を今なら数百円で堪能できるというのだから大変お買い得。世間の風評はひとまず横に置いておいて、ぜひ一度試してみて欲しいと思う。



…って言われたいんだって。



ワイルドトラックス

個性的な4種の車を乗りこなせ!

スターフォックスに続く、任天堂スーパーFXチップ搭載第二弾ソフト。SFCでポリゴンレーシングをやってのける、その実力のほどは?

メーカー:任天堂
ジャンル:レース
価　　格:9,800円
発 売 日:94年6月4日
編集部購入価格:3,480円
入手難易度:普通

カワイく見えてもフルポリゴンのニクイ奴

ポリゴン描画能力を強化するためのスーパーFXチップを搭載し、好評を博した「スターフォックス」。そのチップ搭載ソフト第二弾として発売されたのが「ワイルドトラックス」だ。

ゲームはポリゴンで形成された4種類の特徴的な車を操り、これまた特徴的なコースの数々を走ってタイムを競っていくもの。クラッシュすると目玉が飛び出る可愛いアクションもさることながら、「SFCでここまで!」と思わせる、実車の操作感覚を再現しているシミュレート性の高さが魅力だ。

ポイントは大ハンドルと重心移動

レースゲームなので、十字キーの左右でハンドル、ボタンはアクセル、ブレーキ、ブーストと、基本操作は難なく飲み込める。

そのほかの操作は、まずLRボタンの大ハンドル。これは急カーブのドリフトに必須で、押しすぎるとスリップしてとんでもない方向を向いてしまうから注意。操作感覚は「F-ZERO」の重心移動に似ているかな。

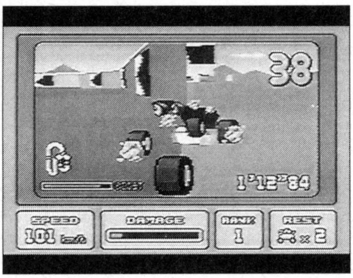
次に、十字ボタンの上下で行う重心移動。これは、車体の前後に対して重心移動を行うもの。アップダウンの激しいコースやジャンプしたときなど、着地バランスを保たないとクラッシュを免れない。

最後にボタンによるジャンプ。これは崖を飛び越えたりするジャンプではなく、水たまりや敵車を避けるためのもの。

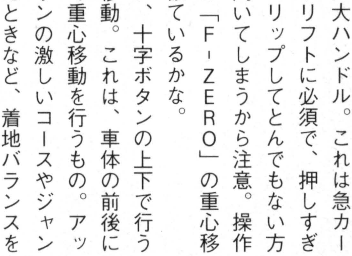
やや独特だが、こんな操作もこのゲームならでは。快適にプレイするためにも、まずはこれらの操作をひたすら練習することをオススメする。

ゲームモードは、メインのスピードトラックスに、スタント、バトル(二人用)、フリー(練習用・テストラン)の4種類。

スピードトラックスは、スピー



クラッシュすると目玉が飛び出る。見た目はとってもコミカル。



ものすごいアップダウンに水たまりなど、特徴あるコースが12種類。

スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国

ド重視のコースがノービスからマスターまで3クラス、全12コース。これに加えて、ボーナスゲームのトレーラーモードがある。

スタントトラックスは変わっていて、コース上に配置された星（残りタイムに加算される）を集めつつゴールを目指す、バイクのトライアル風のコースが4種類。また、4種のコースをクリアすると遊べる、スペシャルコースもあるのだ。

全てのコース、モードを制覇するのはけっこうキツイぞ。

クセのある4車種をいかに乗りこなすか？

さて、コースも特徴的だが、車種のほうがこれまた特徴的。

比較的扱いやすいCOOPE（クーペ）はいいとしても、最高速の遅い4WD（四駆）、アップダウンが苦手なF-TYPE（レーシングカー）、コーナーリングが異様にムズい2WD（バイク）と、クセのあるヤツばかりなのだ。

上手く操作するには、それぞれコーナーリングから変えていかないとダメ。クーペはドリフト、4WDはグリップを使った走行がポイントになるし、F-TYPEは減速重視、2WDはLRボタンによる車体を傾けた走りを心がける必要がある。このように、車種に合う走りを身につけないことには良いタイムが出せないのだ。

中でもF-TYPEと2WDは珠玉の難しさ！ スリップする感覚がやけにリアルなだけに、それを制御していくのはひと苦労だぞ。

とっつきやすさはナイけど

コミカルな見かけに惹かれ、軽い気持ちで手をつけてしまうとヤケドするが、あきらめずにやり込むことで道が開けるタイプのいわゆる“渋いゲーム”。実車に近い操作感覚なので、本格派が好きなユーザーでも満足できるハズだ。

ゲーム的に見ても、コーナーリングさえマスターしてしまえば、あとはアイテム（ブースト回復・ダメージ回復）を上手に利用していくのに尽きるので、そんなに肩肘張らなくても大丈夫なのだ。

唯一足りなかったものといえば、スピード感か。さすがにこれだけのものをSFCでやろうとすると多少ゆっくりなのはいたしかたないが、やっぱりライトユーザーからすると、見た目のスピード感は欲しかったかな。

FXチップの処理能力を発揮した本作。チップ搭載ということでニンテンドウパワーに入らないのが残念（タイトル的には絶対入るハズなのに）だが、興味を持ったならば遊んでみてほしい。



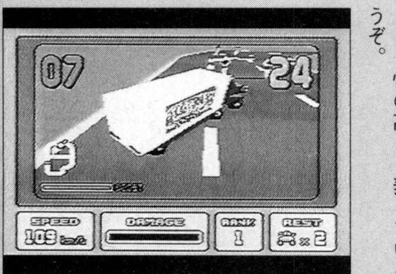
スタントトラックスでは、モトクロスさながらのアクションが楽しめる。

必見！ 巨大トレーラーがコースを爆走!!

このゲームの中でもひときわ異色を放つのが、ボーナスゲームのトレーラーモード。これは通常のプレイヤーカーの数倍はある巨大なトレーラーを駆り、コースにある旗をなぎ倒していくというもので、倒した旗はボーナスタイムとなる。

実際にやってみるとわかるのだが、普通に走行することはまずムリ！ トレーラー独特の内輪差が見事に再現されているので、まともにカーブを曲がることさえままならないのだ。

大型トレーラーを運転する苦悩を味わえるこのモード。遊ぶのはキツイけど、このゲームのシミュレート性の高さを表していると思うぞ。



巨大トレーラー爆走中。これをまともに操作するのは至難の業。



イーハトーヴォ物語
宮沢賢治の世界を旅しよう

「銀河鉄道の夜」、「セロ弾きのゴーシュ」などの童話で有名な、宮沢賢治の文学作品を題材にした、変わり種のADV。のどかで幻想的な雰囲気を味わえる作品だ。

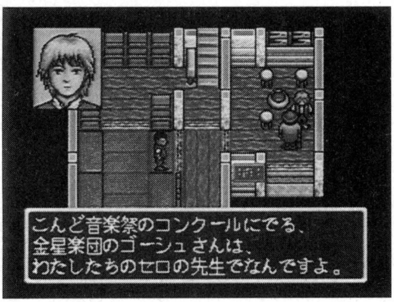
メーカー	ヘクト
ジャンル	ADV
価格	9,700円
発売日	93年3月5日
編集部購入価格	1,490円
入手難易度	やや難

幻想の世界 イーハトーヴォへようこそ

少しもの悲しいムードの音楽をバックに、夜の闇の中を走り続ける蒸気機関車。そしてあなた（主人公）を乗せたその汽車は、やがて小さな街の駅にたどり着き、あなたはその街に降り立つ。街の名は、イーハトーヴォというらしい……。

物語はこうして始まる。主人公であるあなたについては、何者なのか、どこから来たのか、なぜ旅をしているのか、といったことは一切語られない。わかっていることは、あなたは旅人であり、次の汽車がいつ来るともわからないこのイーハトーヴォの街で、しばらくの間過ごすことになったということだけなのだ。

そして、とりあえず何の目的もないあなたは、イーハトーヴォの街を散策しながら、街の住人たちと会話して回ることになる。すると色々な人の口から「宮沢賢治」なる人物についての話が出てくる。さすがに名前くらいは聞いたことがあるだろうが、ゲームの中のあなたにとっては始めて聞く名前である。やがてこの宮沢賢治氏に興味を抱いたあなたは彼に会いに行くのだが、あいにくと留守。しかもひょんなことから、彼がなくしてしまったという7冊の手帳探しを引き受けることになる。こうして物語は動き出すのである。



もちろんこのゴーシュさんはあのゴーシュ。

『イーハトーヴォ物語』の楽しみ方

このゲームは、ジャンル的にいえばアドベンチャーゲームである。マップ上でキャラクターを動かし、街の人たちや動物たちと会話をして情報を集め、目的の手帳のありかを突きとめていくのだ。ただこの作品、通常のアドベンチャーゲームのように、謎解きの楽しさや、目的を果たしたときの達成感が醍醐味というわけではない。確かに謎解きの要素は各所に見られるが、それらはとても易しく、さらに必要な情報の多くはたいがい同じところから得られるため、情報を探し出す苦労もほとんど必要ない。普通こうしたアドベンチャーゲームには駄作の烙印が押されてしまうのだが、しかしこのゲームに限ってはそうはならない。なぜならこのゲームの醍醐味は、「雰囲気を味わう」ことにあるからなのだ。

たとえば街の住人の言葉は、その多くがゲーム進行とはまったく関係のない日常会話である。それらはゲームをクリアするためには全々聞く必要がないものだが、そこからは街の人たちの生活感や存

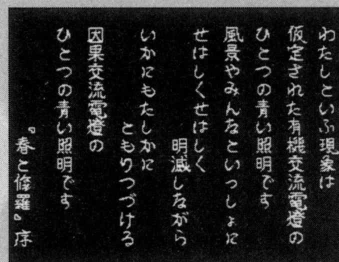
イーハトーヴォは宮沢賢治の世界

『イーハトーヴォ物語』のストーリーは9つの章に分かれており、それぞれが、宮沢賢治の童話をベースにしている。

そもそもこのゲームの舞台となっている「イーハトーヴォ」なる街。どこの国にあるのかよくわからない地名は、宮沢賢治が、自分の生まれ育った土地である「岩手」をそう呼んでいたことからつけられている。「岩手」と「イーハトーヴォ」。いわれてみれば、どことなく音が似てるのがわかるはず。そのほかにも、ゲーム内に「らすちじん協会」なるものが出てくるが、これも、農業の研究者でもあった宮沢賢治が、農家の人たちに稲作指導をするために実際に作っていた協会で、漢字では「羅須地人協会」と書く。

また、ストーリーやイベントに深く関係している要素以外にも、「イーハトーヴォ農学校」や「猫の事務所」などの施設、「おきなぐさ」「さるのこしかけ」といったアイテム、子供との会話の中に名前だけ出てくる「シグナルとシグナレス」なども、それぞれ出典があり、本来独自の物語を持っている存在だ。特に「猫の事務所」などは、ゲーム終盤になるとストーリーとは関係なく突然閉鎖してしまうが、この理由についてはゲーム内では明かされず、出典元である『寓話　猫の事務所』を読まなければわからない。

ここに挙げたもの以外にも、多くの要素が宮沢賢治作品から盛り込まれているので、もしこのゲームをやって宮沢賢治の童話に少しでも興味を持ったのなら、これをきっかけに彼の作品を色々と読んでみるのも面白いだろう。ゲーム内で起こった様々な出来事の後日談や意外な真実、あるいは登場キャラクターの過去やその後などが判明し、作品そのそのものから受ける感動に加え、ちょっとした発見の楽しみも味わえるだろうからだ。



「春と修羅」より。実は詩の方が好き。



絵本から抜け出してきたようなグラフィックだ。

在感がひしひしと伝わってくる。ついつい聞いて回りたくなる魅力があるのだ。また音楽もいい。時に明るく、時に静かに、コミカルな時もあれば、悲しい雰囲気のものもある。しかしそのどれもが、この物語世界にマッチし、作品全体の雰囲気をより高めてくれている。さらに、物語の随所に挿入されたイベントグラフィックも、絵本の挿し絵のような、何ともいえない味わいのあるものばかり。こうした要素が、ストーリーの持つ魅力と相まって、いつの間にかプレイヤーを世界に引き込んでしまう。まさにこのゲームは、1冊の絵本が文芸書のようなゲームなのだ。

スーパーファミコンの懐の深さ

『イーハトーヴォ物語』は、ゲームとしてはかなり異色の作品だ。しかし、こうした変わり種ながらも魅力ある作品の存在は、同時にハードの包容力も感じさせてくれる。かつて家庭用ゲーム機の頂点として隆盛を誇ったSFCでは、様々なメーカーから、様々なジャンルのソフトが発売されていた。その数は膨大であり、名作と謳われるものもあれば、カルトな人気を得た作品、もちろん駄作もある。そして中には「ゲームではないゲーム」という不思議なソフトも少なくなかったのである。もしあなたの気が向いたなら、そんなソフトの代表として、この『イーハトーヴォ物語』をプレイしてみよう。きっと、こうしたソフトを世に送り出した、SFCという存在の懐の深さを改めて感じることができるはずだ。



ハロー！パックマン／パック イン タイム

新たな「パックマン」ワールドを体験しよう！

アーケード時代から続いている根強い人気の「パックマン」シリーズ。ここでは、SFCで新たに展開された「ハロー！パックマン」と「パック イン タイム」の二つのパックマンワールドを紹介しよう。

○ハロー！パックマン
メーカー：ナムコ
ジャンル：ACT+ADV
価　　格：8,300円
発 売 日：94年8月26日
編集部購入価格：980円
入手難易度：普通

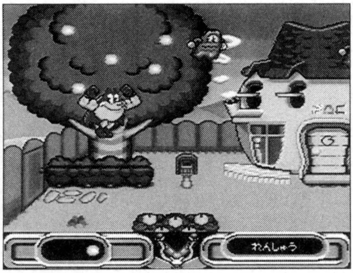
○パック イン タイム
メーカー：ナムコ
ジャンル：ACT
価　　格：7,900円
発 売 日：95年1月3日
編集部購入価格：1,980円
入手難易度：やや難

多彩なリアクションを楽しむゲーム

ハロー！パックマン

まずは、『ハロー！パックマン』。このゲームは今までにリリースされた、いつもの「パックマン」としてのアクションゲームではなく、「非パックマン」として位置付けされるパックマンシリーズ作の中でも異色の作品だ。内容は、プレイヤーが直接キャラクターを操作できるのではなく、進ませたい方向を指示し、キャラクターを誘導していく『ワンダープロジェクトJ（SFC）』と同じようなタイプのゲームシステムになっている。また、方向を指示するだけではなくて、パチンコ玉を使ってパックマンの興味を引くこともできる。このパチンコ玉を使った遊びが、このゲームの一番の醍醐味なのだ。例えば、フィールド上にある様々なオブジェクトや気になる所にパチンコ玉を撃ち込んでみよう。すると、犬に当てれば犬は激怒してパックマンを追い回し、リンゴに当てるとパックマンはその落ちてきたリンゴを食べるし、ドラムに当てるとパックマンはドラムを愉快に叩き出したりと、何とも可愛らしいユニークなリアクションをするのだ。

ほかにも、ハンググライダーを使ったアクション性の高いものもある。が、やっぱりこのゲームは謎を解いていくパズル的要素の方が強い。各ステージにある様々なトラップを解いていくのは、容易なことではない。気になるところはこまめにパチンコ玉を当てていき、何度もプレイして考え抜かなければクリアーできないだろう。

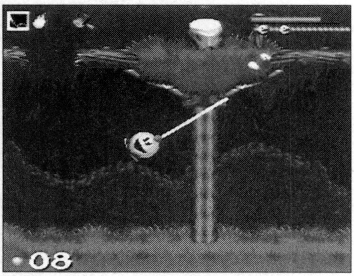

「ハロー！ パックマン」より。パワーアップエサを取るとスーパーパックマンに変身できるのだ。

もちろん、パチンコ玉はパックマン自体にも当てることができる。なかなか指示通りに動いてくれなくてイライラした時にパックマンに当ててやると、少し照れた顔をしながらちゃんと反省するのだ。あぁ、なんて可愛らしいパックマン！　そんな可愛らしいパックマンに、別に悪いことをしてるわけでもなく、ちゃんと指示通りに動いているのにも関わらず、イタズラ心に当てたくなるのが人情ってもの。もちろん、そんな時に当てた日にはパックマンは大激怒！　画面に向かって何か一生懸

命訴えるのだが、怒った時の顔もまた可愛い。このようなリアクションのパターンが凄く、なんと約1000通りもあるのだ。このように、本作は見ていて飽きのこないゲームといえるだろう。

オリジナルにに沿った内容のACT
パック イン タイム

今度は『パック イン タイム』を紹介しよう。こちらは、ごくオーソドックスなアクションゲームになっている。ルールは基本的に初期の「パックマン」と同じで、フィールド上にある、シリーズを通じてお馴染みの「ドット」をすべて集めればクリアー。このドットを集めるには、各フィールドにある魔法のリングを通って得られる能力を駆使しなければならない。パックマンが得られる能力はロープ、ファイアー、スイム、ハンマーと全部で四つ。ロープでフィールドを移動したり、ファイアーで敵を焼き払ったり、スイムで水の中を移動したり、ハンマーで丸太を壊したりと、各場所に適した能力を使いこなさなければならない。特にロープを使った能力をいかに上手く扱うかが、このゲームをクリアーする上での重要なポイントといえるだろう。パックマンの頭上にある壁や天井にロープをくっつけ、振り子運動と遠心力を利用し、山を越え、谷を越えて次々と障害物をクリアーしていくのだ。まるで『海腹川背（SFC）』を彷彿とさせるワイアーアクションゲームが楽しめるぞ。このゲームをクリアーするには、高度なアクションテクニックも必要だけど、ドットを全部集めるためのパズルゲーム的な要素もあるので頭も使わなくてはならない。



「パック イン タイム」より。様々なアクションが楽しめるが、ロープを使った時が面白いぞ。

当然、プレイしていると途中でつまるところもある。敵はすべてファイアーで倒し、怪しいところはハンマーで叩き、潜れるところは潜り、ロープでフィールドの隅々まで探索したりと、やれることはすべてやったのにも関わらずクリアできない。八方手を塞がれて鬱な状態になり、パックマンもろとも死んでしまいたくなる。でもそんな状態で、活路を見いだしてクリアした時は一際嬉しくなるもの。子供の頃デパートで迷子になって泣きそうになった時に、母親を見つけたその嬉しさと安堵感。そんな感動（？）も味わえるのが『パック イン タイム』なのだ。

どちらも遊びごたえがあるぞ！

このSFCで発売された、対極をなす二つのゲームをやり比べて思ったことは、どちらも楽しく遊べる完成度の高いゲームということだ。しかし、全体的にちょっと地味なのも否めない。「モーニング娘。」で一番目立っていない女の子くらい地味なのだ。いまいち見た目もパッとしないし。『ハロー！ パックマン』を非アクションゲームにして制作し発売した、パックマンのマルチメディア展開（？）を見ると、もしかしたら、「ポケモン」のピカチュウのように、ナムコといえば「パックマン」というマスコットキャラ的なイメージを固めたかったのかもしれない。

しかし、悲しいかな、先に挙げたキャラクターのゲームほど派手さが足りなかったためか、どうやらその作戦は失敗に終わったように思う。

確かに、ナムコといえばパックマンを思い浮かべる人は多いかもしれないが、SFCでどんな「パックマン」ゲームが出たか、と聞いてこの二つのゲームを思い浮かべる人は少ないだろう。だが、見た目が地味であろうと何だろうと、とにかくちゃんと楽しめる佳作であるのは間違いない。プレイをしていない人は是非やってみよう。



ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス

発見！ 3大ヒーローの集う惑星(ほし)!!

ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダムが一同に介するRPG。名珍場面の続出に、感涙必至？ オヤジゲーマーにオススメの1本だ。

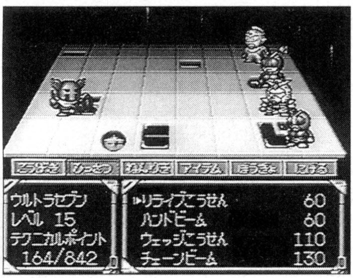
メーカー：バンプレスト
ジャンル：RPG
価　　格：9,600円
発 売 日：92年11月20日
編集部購入価格：1,980円
入手難易度：易しい

バンプレストお得意のSDキャラもの

「ヒーロー戦記」は、ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダムの3大ヒーローが惑星エルピスを舞台に戦う、とても豪華なRPGだ。

主役は、諸星ダン（ウルトラセブン）、南光太郎（仮面ライダーブラック）、アムロ・レイ（ガンダム）の三名。おおまかなストーリー展開はこの三人の原作になぞられていく。

サブキャラには、各作品にゆかりのキャラに加え、ロボット大戦の「マサキ・アンドー」なども登場、主人公たちの手助けをしてくれる。



戦闘シーン。TPを溜め、ボスには必殺技でトドメを刺そう！

また、戦闘にはTPと呼ばれる必殺技ポイントを設けてあり、これを使って各ヒーローが原作通りの必殺技を繰り出すのだ。TPは敵にダメージを与えないと溜まらないので、大技を使うにはザコを倒してTPを溜めていかないといけない。

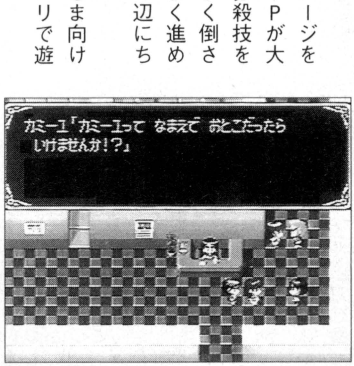
敵を倒した時と単にダメージを与えた時とでは、溜まるTPが大きく違ってくる。有効な必殺技を持っているキャラに、うまく倒させるようにすれば、効率よく進めることができるのだ。この辺にちょっぴり戦略性があるぞ。

でも、基本的にはお子さま向けのゲームなので、気軽なノリで遊べるだろう。

特別出演!? ギターを持った渡り鳥

このゲームの見どころは、やっぱり要所々々での原作ライクなイベントと、そこに出演する歴代ヒーローの面々だろう。

例えばウルトラマンの場合には、ゾフィーがヤプール星人にさらわれ、エースキラーと対決する名場面がそのまま再現されているし、ガンダムでは、サブキャラとして参加するカミーユと宿敵ジェリドの有名な絡みが見られる。



宿敵・ジェリドに殴りかかるカミーユ。「なめるなぁ！」

ヒーローたちの意外な素顔にドッキリ!?

このゲームでは、ヒーローたちの意外な素顔（？）が描かれているところも面白いポイント。

例えば、アムロの家のとなりにカミーユが住んでいたり、ブライトの家に行くとミライさんに「お弁当持ってってって」と言われたり…。「何が悲しくてミライさんのおつかいを…」と思ったりもするが、普通のRPGライクな演出されたヒーローたちには、妙な味わいがあるぞ。

●ウルトラマンの場合

ウルトラ警備隊のムラマツキャップと仮面ライダーの立花籐兵衛はそっくりさん。「実は双子の兄弟なんだ」とサラリと言い切るキャップ。ホントかよ。



誰も知らなかった特撮秘話が、ここで明かされる（大げさ）！

●仮面ライダーの場合

太陽に照らされて都合よくRXにパワーアップしちゃう光太郎。オイオイちょっと違うぞ。



やたらと軽いノリの南光太郎。硬派なヒーローはどこへやら。

●ガンダムの場合

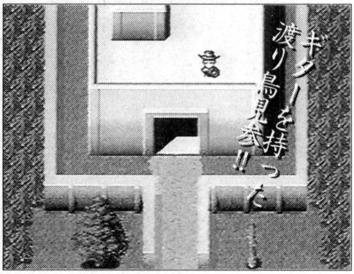
落ちぶれてる身とはいえ、平屋住まいのハマーン様。ザビ家再興の前に、ちゃんと働いたほうがいいんじゃあ…。



ああミネバ様、こんなボロ屋に。おいたわしゅうございます。

また仮面ライダーの場合は、ストロンガーの「天が呼ぶ地が呼ぶ人が呼ぶ～」に始まり、「せがた三四郎」で有名な1号ライダー本郷猛やアマゾンなど、数多くのライダーが登場する、やけに力が入ったものなっているのだが、中でも凄いのがV3。

登場場面でどこからともなくギターが流れて来て、「だ、誰だ？」（さっそうと風見志郎が登場）「なかなかの腕だが、この世界じゃあ2番めだな」「じゃ、じゃあ1番は誰だと…」「チッチッチ…」…といった、一連のくだりを見せてくれるのだ。アレ？　これって「怪傑ズバット」のハズじゃあ…



「この世界じゃあ２番めだな」。ギターのSEも音痴で、イイ味出してる。

同じ東映モノで、俳優も同じ宮内洋だからイイのか（笑）？

どれを取っても、オヤジゲーマー感涙！　すべてが見どころの連続といっても過言ではないぞ。

プレイした子供たちのヒーロー観が気になる

お子さま向けのRPGなので操作や謎解きに苦労することはないのだが、年輩者（原作を良く知る世代）にはツライ部分もある。

だって、ウルトラマンと仮面ライダーとガンダムが同一スケール上で戦うなんて、どう考えても笑っちゃうもの。ガンダムも、「コール・ガンダム！」と呼んだら出て来るし…（これじゃ、Gガンダムだよ）。

その昔あった「ウルトラマン対仮面ライダー」という強引な企画モノを思い出しちゃったよ。まあ、そういうノリの企画モノだと割り切って楽しむのが○でしょう。

ただ、このゲームで3大ヒーローを知らない子供たちに、間違ったヒーロー観が植え付けられなければ良いのだけれど…。



SMASH・T.V.

激烈苛酷な近未来バトルゲームを君は体験したか!?

画面を埋め尽くさんばかりの敵とバトルする洋物ゲームらしい雰囲気満点の本作は、高難易度ながらも、プレイしやすく丁寧に作られた「味ゲー」なのだ。

メーカー：アスキー
ジャンル：ACT
価　　格：7,800円
発 売 日：92年3月27日
編集部購入価格：980円
入手難易度：普通

「近未来のTV番組」という設定のACTゲーム

時は1999年。多額の賞品や破格の賞金に生死を賭けて人々が挑むテレビ番組が人気を博していた。その名は「SAMASH・T.V.」。プレイヤーは群がる敵を撃退し、生命の続く限り賞品や賞金を手にするのが目的だ。そこには理屈も理由も存在しない…。

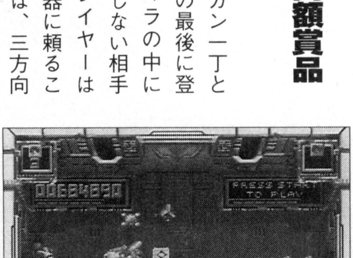
以上が92年に発売されたSFCソフト「SMASH・T.V.」の大まかな、そしてすべてといってよいストーリーだ。この「近未来における命懸けのTV番組」という設定は、アーノルド・シュワルツネッガー主演の映画「バトルランナー」を彷彿とさせるが、プレイヤーに課せられた苛酷度は「SMASH～」の方が上かも知れない。

なにせ、プレイヤーの標準装備はマシンガン一丁。弾数制限はないものの、四方八方から攻めてくる敵の前ではあまりにも非力だ。欠伸を一つしているうちに瞬殺されることは間違いないだろう。とにかく、めまいがするほど押し寄せる敵を前にして、平常心を保ったまま攻撃ボタンを押す余裕はない。

本作のようなアクションシューティングゲームは、無理せずに敵の正面に回り込んで確実に仕留めるのが勝利への第一歩であり、プレイにおける基本中の基本といえるだろう。つまり一発の無駄弾が命取りになる…のだが、このゲームにはその定石はあてはまらない。一画面に最大30体はいるのではないかと思われる敵の前では、どこへ撃っても弾が無駄になることはないのだ!

敵を蹴散らし、高額賞品をゲットしよう!

先に、攻撃はマシンガン一丁と述べたが、各ステージの最後に登場する巨大なボスキャラの中には、マシンガンの通用しない相手もいる。そこで、プレイヤーは時々出現する強力な武器に頼ることになる。特殊武器には、三方向に光弾を放射する「フォントガン」や、敵を貫通するミサイルを発射する「ミサイルランチャー」などがある。特にありがたいのが、画面上の敵を瞬時に消滅させることができる「フラッシュ」だ。なお、武器はボタン二つ同時押しで八方



この敵の多さを見よ！ アイテムをバンバンとって敵をなぎ倒していこう。

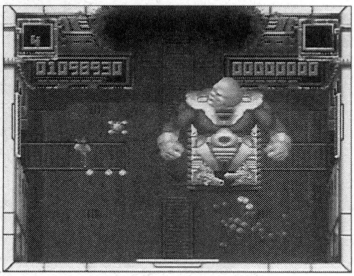
向への攻撃が可能だ。

プレイヤーが駆け抜けるステージは全部で四つ。各ステージとも、いくつもの小部屋で構成されており、ある程度任意でルートを選択できるようになっている。ただし、どこを通っても行く手は敵また敵の冥府魔道であるのは間違いなしだが…。

また、各ステージの途中はボーナスステージがあるので、高額賞品や賞金をゲットするためにも、一度だけ見られる全体マップを把握し、ボーナスステージを確実に通るようにしよう。しかし、断言するが何の苦もなく賞品や賞金を手にできるようなヌルいボーナスステージは、このゲームには存在しない。山のように賞品や賞金が出現するものの、例によって敵も山のように出現するのだ。働かざるもの食うべからず。ゲームは時として人生の真実を導き出す（言い過ぎか）。

各ステージに登場するプレイヤーの行く手を阻む敵キャラたちもこのゲームの魅力の一つだ。チマチマと四方の扉から群れになって出現するこいつらは、誰がつけたのかネーミングが実にアバウトだ。こん棒を振り回して攻撃する「こん棒軍団」、自爆して破片を撒き散らす「自爆野郎」。そして、ヘンな赤い球がたくさん飛びかう「赤い群」…ってそのままやん！

ボスはさらに強烈な個性を持っている。例えばステージ1のボス「ミュートイドマン」。こいつは、ハゲオヤジの上半身にキャタピラの下半身という恐ろしくもあり、間抜けなキャラだ。とはいえ、ボスは超タフなので苦戦は必至だろう。ちなみに、最終ステージに待ち受けているのは、なんと「SMASH・T.V.の司会者」なのだ。


ステージ1のボス「ミュートイドマン」。キャラピラになった足が何となくお茶目（？）。

この司会者、イカした（？）真っ赤なジャケットの似合うナイスガイなのだが、「ミュートイドマン」の上半身が変わっただけで、まったく同じ攻撃を仕掛けてくる。ここまで来たプレイヤーなら楽勝だろう。

そして、ボスを倒すとそれまで獲得した賞品と賞金が清算され、晴れてプレイヤーのものとなる。賞品には車やビデオデッキなど、貰って嬉しいもののほか、なぜかトースターまである。近未来ではレアな一品なのだろうか…。

一見大味な内容だが、丁寧な作りで○

このゲーム、元はアメリカ産のアーケードゲームで、操作方法も異なり、移動と弾丸発射方向制御の二本のレバーを駆使するものだったらしい。「らしい」と述べたのは現物を確認してないからだが、果たして日本ではどれくらいゲームセンターに出回ったのだろうか。まあ、目に止まらなかったほど、マイナーなゲームであることは間違いないだろう。

しかし、SFC版が発売されると、そのアメリカンなテイストとマッチョな世界観やハードな難易度がプレイした人にウケたのか、一部の人たちの間でバカゲーやクソゲー（もちろん肯定的な意味で）として認知されている。確かにそれはウソではない。だが、一度に大量のキャラクターが画面に登場しても、いわゆる「処理おち」せずにキャラの動きがガタつかないプログラム技術や、プレイヤーの操作に反応よくキビキビ動いてくれるキーレスポンスの良さ。そして、整理された画面デザインなど、良質なゲームとして高く評価したい。

とはいえ、難易度はとてつもなく高いので、便利なコマンドを記しておこう。まず、方向キーの右、右、上、下、そしてR、Lボタンの順に押すと「ステージセレクト」。下、上、L、Rだと「残りプレイヤー数とクレジット数の増加」。どちらも「ビンゴ！」と声がすれば入力完了だ。この二つのコマンドを併用して、思う存分敵を撃ちまくり、賞品や賞金をゲットしてエンディングを目指そう！



エニックスRPG特集

斬新なアイディアにあふれたエニックスのRPG！

「ドラゴンクエスト」シリーズでお馴染みのエニックスだが、同社が発売した「非ドラクエ」のRPGもなかなかの良作が揃っているのだ。ここでは、エニックスから発売された、様々なタイプのRPGを紹介しよう。

個性的なエニックスのオリジナルRPG

さて、エニックスというメーカー名を聞いて、読者の方はどんなソフトを思い浮かべるだろうか？おそらくほぼ全員が「ドラゴンクエスト」と答えるはずだ。社内にも「ドラクエ課」なる部署ができるほどのこのビッグタイトルは、そのままメーカーのイメージに直結され、「ドラクエのエニックス」とユーザーから評されることが多い。

そんな同社が、ある時期からオリジナルのRPGを大挙発表、発売し始める。多いときには年に2本～3本のRPGを発売した時期もあった。このことに、筆者は「ドラクエのエニックス」から、エニックスのRPGの中の1本が「ドラクエ」だ、という風に変えていきたい、という意地のようなものを感じずにはいられない。憶測だが、会社を運営していく上でも、数年に1本の割合で発売していた「ドラクエ」だけではさすがに厳しくなってきた、という事情もあったのだろう。とにかく、このオリジナルRPGの発売ラッシュに、新たなRPGの柱を、というメーカーの思いを強く感じるのだ。

ここでは次のページから、エニックスのオリジナルRPGの中でも特徴のあるものから5本を紹介していきたい。これら以外にもまだまだ個性的なタイトルはあるが、その全てに言えるのは、どれも斬新なアイデアを盛り込んでゲームを作っているということだ。あるタイトルではゲームシステムだったりと、他方ではゲームの設定だったりするなど、それぞれが独自のものを作り上げている。中には、その試みが成功しているとは言い難いものもあるのだが、そのチャレンジ精神は評価していいだろう。

「ドラクエ」の向こうを張る「FF」シリーズを擁するスクウェアのゲームも、昔から斬新なアイデアが詰まっているソフトを発売しているが、「ビジュアル重視」という、明らかに同社のゲームと分かる一貫性がある。ところが、良くも悪くもエニックスのゲームにはそれがない。シナリオ重視だったりシステム重視だったりと、ゲームによってまったく色合いが違うのだ。それは、言い換えれば無個性ということになるかも知れない。しかし、だからこそ、様々なタイプのRPGが登場し、それが新たなメーカーの個性を生み出しているともいえるだろう。そして今、そうした努力が実を結び、最近では「スターオーシャン」シリーズという看板ソフトが登場した。今やエニックスのRPGは「ドラクエ」だけではないのだ。ここで取り上げたソフトにぜひ触れてみてほしい。きっと「ドラクエのエニックス」とは違った別の顔が見えるはずだから…。



ENIX RPG

ミスティックアーク
7つのアークをめぐる、不思議な物語

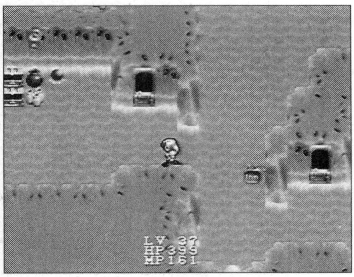
七つの不思議な世界を舞台にしたRPG「ミスティックアーク」。本作は、ADV的な要素もあるなど、バラエティに富んだ一作だ。

異世界の謎を解き明かせ！

何者かによって魂を抜かれ、フィギュアとして異世界の神殿に連れてこられた主人公。そこには、同じようなフィギュアが6体置いてあった。主人公は、女神の声によって人間の姿に戻ることができたが、この世界から脱出するために旅立たねばならなかった…。ここから「ミスティックアーク」の物語が始まる。

プレイヤーは主人公となって、七つの世界を旅し、フィギュアとなったそれぞれの世界の住人の魂を助け出す。そして、本作の世界に散りばめられた謎を解いていかねばならない。ゲームの鍵となるのは「アーク」と呼ばれる妖精だ。それぞれの世界でアークを手に入れることにより、神殿にあったフィギュアを蘇生して仲間にしたり、武器や防具にアークを宿らせることで特殊な効果を得ることができるのだ。このようなゲーム設定でもわかるように、一風変わった世界の中でストーリーが展開していく。

戦闘システムは、いわゆる「ドラクエ」タイプのオーソドックスなもの。だが、戦闘時に使うコマンドがマニュアルとオートから選択できる。さらに、オートコマンドの設定をかなり細かく指定できるため、楽にプレイできるのだ。



果物の世界では昆虫たちが町を食い荒らそうとしている。この町は、なんとスイカでできているのだ。

ただ、全体的なゲームバランスがややキツめ。出現する敵に対して、こちらのキャラが非力に感じてしまうことが多い。フィギュアを甦らせて仲間を作り、パーティーを組んだ後でも、レベルに余裕のある状態でないと先に進むのは困難だろう。とはいえ、戦闘指示のコマンドを自分なりにカスタマイズできる戦闘システムは、プレイしやすく斬新かつ面白い。

童話風の世界で起こる事件を解決していこう

物語は、最初に目覚めた神殿を中心として七つの世界へ行くことで、様々なイベントが展開される。それぞれの世界は、「砂の世界」「果物の世界」「子供の世界」「緑の世界」「風の世界」「闇の世界」「おとぎの世界」というように、まるで童話に登場するような世界が存在している。

各世界で起こるイベントは、そこに住む人たちのトラブルを解決していく形で進んでいく。例えば、ネコの海賊たちの戦争に巻き込まれたり、果物を食い荒らす（何と、この世界自体が果物でできているのだ！）モンスター退治をすることになったり、といった具合だ。

このように、イベントはその世界ならではの事件が起こるので、ゲームの世界にすんなりのめり込むことができるだろう。

だが、それぞれイベントで起こる事件を解決していくときに、それがお使い的でわずらわしく感じることもあった。ある地点で必要なアイテムを探すために別の地点へといって、そこで必要なものをまた別の場所へ探しに行く…これを繰り返してもとの地点へ戻り、初めてイベントが解決していくので、少々うんざりしてくることもある。

しかし、ある特定の場所では

タイトル：ミスティクアーク　発売日：95年7月14日　入手難易度：普通
価格：11,800円　編集部購入価格：1,480円

「ズームアップウインドウ」というコマンドを使って、いろいろな場所を調べていくという、アドベンチャー的要素がある。これがなかなか面白く、お使い的な話の展開にメリハリを与えていて、ダレそうになるところをうまく引き締めている。さらに、パズル的要素やクイズ的要素も随所にちりばめられているのだ。この謎解きがバラエティに富んでいるので、次のイベントでの謎解きがどんなものなのか、興味を持続したまま楽しむことができる。

「アーク」の存在をうまく生かしている

このゲームではアークの使い方が最大の特徴となっている。パーティーの仲間を増やしたりアイテムを強化したり、さらには謎解きのヒントになったりと様々な場面で活躍してくれる。七つのアークはそれぞれに特徴を持っていて、うまく使いこなしていくことでゲームがスムーズに展開していく。

このように本作は、物語のカギを握っているアークをどう使っていくかを考えるゲームなのだ。

また、登場する七つの世界は、童話を思い出させ、次にどんな世界が待ち受けているのかワクワクしてしまう。加えて、フィギュアとアークという存在の特徴も生かしており、斬新なアイデアが詰まったRPGといえるだろう。

ただ、各アークの使い道に制約があるのが残念だ。フィギュアに宿らせることができるのは「ちからのアーク」と「ちえのアーク」のみ。ほかのアークにもアイテム強化などの使い道はあるが、できれば、すべてのアークをフィギュアに宿らせることができ、宿らせたアークによってフィギュアの得意分野が変ってくる、といった風にできた方がプレイヤーとしてはウレシイ。この方が、パーティを組む時に、バラエティに富んだ構成にできる。また、弱点を補いやすいし、いろいろな戦略でゲームを進めていけるハズだ。もし続編を予定してるなら、ぜひこの辺を改良してほしい。

ENIX RPG

ダークハーフ

重厚な雰囲気の世界観に酔える

暗めのグラフィックが印象的なRPG「ダークハーフ」。本作は、魔王と勇者、両者の視点で物語を俯瞰できるのが特徴だ。

正と邪を同時に操る まさに混沌のRPG

斬新なシステムが特徴といえるエニックスのオリジナルRPGの中でも、ゲームの世界観も含めて異彩を放っているのが、この「ダークハーフ」だ。

魔王復活に巻き込まれ命を落とすが、不思議な声に人類滅亡の運命を変えるように命ぜられ生き返る勇者。そして1000年前に封印されたが、人間を滅ぼすために突如と復活した魔王。両者共に限られた日数は7日間。

通常、RPGといえば、正義を貫く勇者側の主人公をプレイヤーが操るのが王道だろう。だが、このゲームでは勇者と魔王、両方のキャラをシナリオに沿って交互に操作して進んでいくことになるのだ。

このように、斬新な設定のRPGといえる本作。特に魔王側でプレイすると、その斬新さをより深く楽しむことができるのだ。

両者の視点を生かしたシステムが秀逸

ストーリー導入部である、強制イベントに近い勇者側でのプレイが終わると魔王側になり、本格的に物語が始まる。このゲームには、ソウルパワーという「命の源」が存在しており、魔王・勇者を問わず、物語に密接に関わってくることになる。このソウルパワーは、魔王側なら魔物を倒したり人間を殺生することで、勇者側だと魔物

タイトル：ダークハーフ　価格：8,000円
発売日：96年5月31日　編集部購入価格：190円
入手難易度：易しい

を倒すことで増えていくのだ。これはフィールド上を移動するだけで減っていくものなので、なるべく多く戦闘をしたほうがいいだろう。

魔王側をプレイしていくと、町の人間を殺生するシーンに出会う。魔王は、人間に話しかけるだけで魂を吸い取ってしまうのだ。「助けて下さい」と哀願する人間に対し非情にも殺生していく、何とも悪魔的な楽しさ（？）があるイベントといえるだろう。しかし、感じ方は人それぞれだろうが、悲鳴とともに消滅していく人間を見るのは少し抵抗がある。魔王なのだから、ストーリー上、仕方のないことだが、目の前に残った人間の抜け殻を見ているのは、気持ちのいいものではない。



出会う人々を骸にする魔王だが、ここでは子供のソウルパワーは吸い取らなかった。ホントはイイ人？

だがこの後、勇者側でプレイをすると、人間の抜け殻を調べることによって、ゾンビになって襲いかかってきたり、アイテムが手に入ることがあるのだ。このように、イベントを連動させたシステムになっており、両方の視点からプレイする面白さがよく出ているといえるだろう。お互いがどんな状況にあったかよくわかる。また、両者のちょっとした行動や置かれた状況をプレイヤーが俯瞰できることで、その時々、キャラたちが抱く感情に対して「え、君はそう思うのか」などとツッこみもできて楽しい。また、ゲーム全体を覆う独特の重苦しい雰囲気も出色で、のめり込み度の深いゲームといえるだろう。

既存のRPGに アキた方にオススメ

画面構成はクオータービューになっており、フィールドを移動していると魔物と遭遇して戦闘に突入する。戦闘はシミュレーション形式で、事前に決めたフォーメーションで陣形を取り、魔物のいる場所まで移動していく。攻撃をするときは範囲指定をし、ダメージを与えるのだ。



戦闘シーン。画面上部の数値がソウルパワー。これを消費して、魔法などで攻撃をしていく。

ちょっと面倒臭そうな感じだが、実際に戦闘をすると、意外にもスピーディーな展開で快適だ。しかし、重厚な雰囲気でストーリーが進んでいく中で、お手軽な感じで終了してしまう戦闘シーンは、やや拍子抜けするかもしれない。せっかくSLGっぽい戦闘システムならば、それを生かした戦略性の高いものでもよかった。

ちなみに、魔王側では下僕となった魔物を操ることができ、勇者側ではパーティ仲間とともに戦闘する、といった違いがある（基本的な戦闘方法は変わらない）。

また戦闘は、先ほど述べたソウルパワーとは別にHPが表示され、HPがなくなると負けになる（ソウルパワーは攻撃時に必要で、これがなくなると戦闘ができない）。慣れないうちは、このソウルパワーとHPを混同してしまいがちだ（筆者だけか？）。特に勇者側では、ソウルパワーが少なくなってきたので戦闘をしたいが、HPがなく戦闘ができない、という状況になると、にっちもさっちもいかなくなる。

とはいえ、二つの命に関わる数値を気にしながらの戦闘はスリルがあり、面白いものになっているのだ。どちらかというと、人間を殺生してしまう魔王側でプレイしたときの印象が強い本作は、その雰囲気といいシステムといい、プレイヤーを選ぶゲームといえるだろう。が、既存のRPGに飽きてしまったというユーザーにはぜひオススメしたい。

ENIX RPG

エルナード

アイディアにあふれたマルチスタートRPG

主人公を選ぶことができる斬新なシステムの本作。戦闘のバランスはキツめだが、イベントが工夫されていて、楽しめる作りになっているのだ。

七人もの主人公が用意されている

「エルナード」は、マルチスタートのゲームになっている。プレイヤーは、ゲームスタート時に主人公である七人のキャラクターから一人を選択し、冒険を始めることができるのだ（冒険の目的は基本的に同じ）。残りの六人は冒険の先々で出会うこととなる。選択できるキャラクターたちは、それぞれ性格づけがなされていて、魔法が得意なものもいれば先陣をきって戦うことが好きなものもいる。

このマルチスタートのシステムが面白く、本作の最大の特徴となっている。例えば、選択した以外のキャラはどういう行動をとるかというと、仲間となりパーティを組むキャラもいれば、敵対することになるキャラもいるのだ。こういう仕掛けになっているゲームはありそうで、意外に少ない。同じような設定のゲームはあるものの、たいていは途中で出会い、仲間になってしまう。そういう意味では、オリジナリティの高いRPGといえるだろう。また、選んだキャラとの相性によって敵か味方かが変ってくるので、一度クリアしてもまた違うキャラでプレイしようという気にさせてくれるのもよい。

「やさしい」配慮がほどこされている

物語は、偉大なる魔導士シーダの七人の弟子たちが5年間の修行の最後の試練として、エルナードの世界に散らばる七つのアークを探し出す、という内容だ。

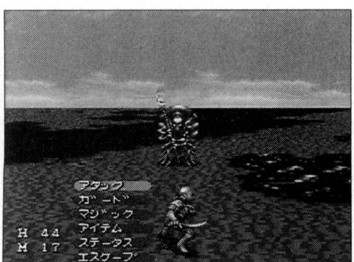
キャラを選択したら、ゲームスタート。通常のRPGのように城や城下町では町の人と会話ができ、最初の町では、ゲームをプレイするにあたっての説明を町の人がしてくれる。ここで、ゲームシステムのおおかまかなことが把握できるようになっているのだ。

ただ、最初の町ということもあって説明的な会話が多く、正直いって鬱とおしい。だが、よく考えてみれば、この説明的な会話は、ある意味プレイヤーに対する「やさしい」配慮といえるだろう。この辺は、非常にドラクエっぽさを思わせる。エニックスのゲームだからといって、こじつけているわけではない。「誰にでも楽しんで欲しい」というドラクエ魂（?）といえるものが、本作にもきっちり受け継がれているのだ。このように、ドラクエを通じてのエニックスのゲーム作りの姿勢を、このゲームは再認識させてくれる。

豪快な戦闘シーンの演出は必見だ

このゲームでは、フィールドやダンジョン内でゲーム画面に円形のレーダーが表示される。これにより、自分のいる位置と町の位置、そして敵キャラの動きがわかるようになっている。そして、敵キャラ表示と自分のキャラが接触すると戦闘画面に切り替わるのだが、この演出は必見。

敵キャラに遭遇すると、主人公キャラクターを中心に、カメラがズームアップしていくような感じでダイナミックに画面が切り替わる。そして、画面構成も3Dっぽ



戦闘は「ミステック～」に似たシステムになっている。このシーンに入る直前の演出がカッコイイ。

タイトル：エルナード	発売日：93年4月23日	入手難易度：易しい
価格：9,600円	編集部購入価格：4,980円	

い表示になり、戦闘が始まる。この演出がなかなかの迫力。本作の発売当時は、フィールドから戦闘シーンに変わるときには、一瞬画面が暗くなり戦闘画面に入るのが普通だった。それを気持ちよく裏切った、この戦闘シーンの演出には驚かされた。

しかし、敵キャラがレーダーで見られるというシステムは一長一短だ。自分のキャラの歩くスピードより、敵の移動スピードが速いこともあってフィールドを移動しているとイライラしてくる。

だが、通常のRPGでは敵の姿がまったくわからないので、レーダーで敵の位置が分かるこのシステムの方が、計画性を持って戦闘に入ることができる。また、予期せぬ死を避けられることもできるのだ。

戦闘のバランスは少々キツめ。敵はゲーム序盤から強めになっており、こちらの攻撃をすかされることも結構多い。ところどころにいる中ボスも手強い。昔のRPGでは当たり前だった、コツコツと経験値を稼いでレベルアップしていく、という戦法で進めていくといいだろう。

また、戦闘システムの特徴として、まずガードして敵に攻撃すると与えるダメージが大きい、ということがある。ガードをすれば、受けるダメージも少なくてすむので、これに注意して戦闘していくとHPを温存できるはずだ。ただ、常にガードをしてから攻撃していては一つ一つの戦闘に時間がかかりテンポが悪い。すべての戦闘でガードを使いながら戦闘するというよりは、的を絞って、ここぞという時にガード戦法を使うといいだろう。

また、ささいなことだが、ボタンを押したときの反応が鈍いのが気になった。こういう部分は、ハキハキした反応をしてくれるとそれだけで気持ちよくゲームをプレイできるので、残念なところだ。

この「エルナード」は、総合的に考えると平均的なRPGだ。しかし、主人公を選んで始めることができるマルチスタートや、プレイヤーが選択したキャラを取り巻くほかのキャラとの関係の描き方。そして、ダイナミックな戦闘の演出など、ほかのRPGにはない独創性に富んだゲームといえるだろう。

ENIX RPG

樹帝戦紀

植物で作られた兵器を操るS・RPG

シミュレーションRPG「樹帝戦紀」は、「キャンペーン」とエキスパート」、二つのモードを搭載しており、長く遊べる作りになっているぞ。

絶妙の戦闘バランスで楽しめる

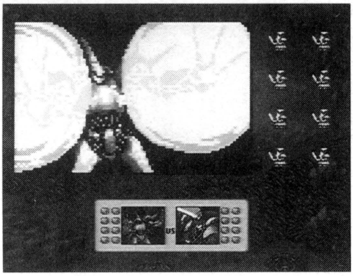
平和なはずの浮遊大陸バーンに、伝説の魔物が甦った。大国「バルモンディア」の帝が、他国を侵略するために復活させた「機械魔導兵」だ。旧世界を破滅に導いた悪魔の力。その圧倒的な力に対して幻の「ジュネ」が復活した。植物に魂を宿し人が乗り込んで、精神感応で操縦する半植物兵器だ。バルモンディアの野望を打ち砕き永遠の平和を取り戻すために、今出陣の時がきたのだ…。

このバックストーリーをもとに自軍ユニットを操って敵を倒していくシミュレーションRPGが「樹帝戦紀」だ。

このゲームのメインである「キャンペーンモード」は、前述したストーリーを背景にして全20面のマップをクリアしていく。ゲームに突入すると、敵ユニットと自軍ユニットが配置されたマップが表示される。あらかじめ配置されているユニットとは別に、自軍拠点内から新たにユニットを配置することもできる。拠点には指揮力の数値があり、その範囲なら何体でも配置することができるのだ。ユニットのサイズは大・中・小の3種類があり、それぞれが進行して

タイトル：樹帝戦紀　　発売日：93年8月27日　　入手難易度：普通
価格：9,600円　　編集部購入価格：1,780円

いける地形の範囲が異なったり能力が違ったりする。
　各ユニットは敵ユニットを全滅させると、止めをさしたユニットに経験値が1入る。この経験値が10になると、そのユニットはレベルアップすることができ、能力がアップする。経験値は次のマップへと持ち越すことができるので、いかにユニットをレベルアップさせていくかが攻略のカギとなる。効率よくレベルアップさせていくポイントは、複数のキャラで構成されている敵ユニットに対し、止めをさしたユニットのみに経験値が入るというルールを常に頭に置いておくこと。つまり、たとえ9体の敵を倒したとしても、そのユニットに1体でも敵が残っていれば経験値は入らないのだ。育てたいユニットで止めをさしたいところだ。
　また、敵ユニットを倒さずに、敵陣を征圧することでマップクリアは可能だ。しかし、各マップで取得できる経験値は限られていることを考えると、敵ユニットをあまり残していくわけにもいかない。この戦闘バランスが絶妙。クリア方法はプレイヤーの状況に委ねられているのだ。これが、本作の醍醐味といってもいいだろう。
　ちなみに各ユニットは、均等に経験値を取得させていくより、数体に絞ってレベルアップさせていく方がいい。なぜかというと、敵ユニットは3面あたりから早くも強力になるからだ。ヘタをすると味方が全滅させられる危険があるので、一騎当千のユニットを早いうちに何体か作るようにしよう。



戦闘に入ると、写真のような画面に切り替わる。グラフィックは粗いが、ばりばりアニメするぞ。

高難易度のエキスパートモードは燃えるぞ

　本作は、先ほど説明した「キャンペーンモード」とは別に、「エキスパートモード」も用意されている。こちらでは、ユニットの経験値の引継ぎなどはなく、最初からマップに配置されているユニットのみで攻略していく、詰め将棋風のゲームモードだ。全20面以上あるマップも、キャンペーンモードとはまったく別のマップが用意されている。キャンペーンモードをクリアした後でも、新鮮な気持ちでプレイすることができる。当然、攻略方法もキャンペーンモードとは異なっている。言うなれば、1本のソフトで二つのSLGが楽しめるおいしいゲームといえるだろう。
　ただし、「エキスパート〜」というだけあって、難易度もかなり上がっているので、途中で投げ出してしまうかもしれない。キャンペーンモードで、各ユニットの特性をしっかりと把握してからプレイしよう。
　また、「ビギナーズモード」もあり、ここでは、ユニットを動かしながらプレイの仕方を覚えることもできる。このように、ユーザーフレンドリーな部分も合わせ持った、エニックスらしいゲームソフトとして本作をお薦めしたい。

ENIX RPG

スラップスティック

発明が楽しい、ポップな画面のRPG

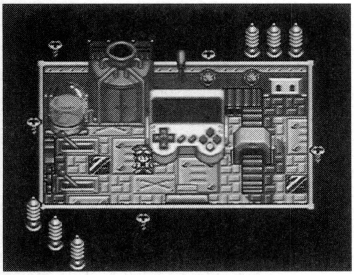
ポップな色使いのライト感覚に溢れたこのゲーム。だが、物語やシステムはよく練り込まれており、奥深く楽しむことができるのだ。

　さて、最後はこの「スラップスティック」を紹介しよう。本作は、これまで取り上げてきたタイトルとは一転して、ポップな色使いの画面構成とライト感覚なノリのRPGだ。プレイヤーはロココ町に住む発明家の息子となり、敵であるハッカーたちが巻き起こす事件を解決していく。

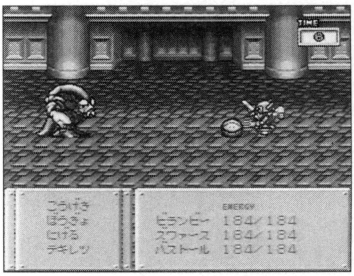
　このゲームは、ロボット（戦闘時には、このロボットたちが戦う）などを発明することができるという点が最大の特徴だ。発明家のタマゴである主人公は戦闘でのレベルアップで、街のあちこちにある発明に関する本を読めるようになっていき、それにしたがってより性能のいいロボットやアイテムを作ることができる。また、ロボットを改造して性能を上げたり、アイテム同士を合成して新しいアイテムを作ることも可能だ。
　このように、レベルを上げて様々な発明品を作ることがとても楽しい。街で売っているものや、与えられたアイテムだけではなく、プレイヤー自らが作り出すことができる本作。斬新なアイディアを練り込んだ、非常にオリジナリティの高いRPGといえるだろう。

戦闘システムにもアイデアが満載！

　敵と遭遇して戦闘に入ると、主人公は戦わず、ロボットを呼んで戦わせるというシステムになっている。戦闘時の主人公は、ロボットのエネルギー回復などのサポート役となる。
　戦闘中の画面には敵キャラのほかに、アイテムカプセルが出現する。主人公のロボットが、このカプセルを攻撃することによって、アイテムを入手できる。アイテムには、ロボットの装備をレベルアップするものなど、様々なものがあるので、まずはこのカプセルを狙っていきたい。ただし、ゲーム画面の右上には時間表示があり、これが0になるとカプセルは消滅してしまうので、残り時間には注意必要だ。
　また、時間内に敵を倒すとボーナス経験値がもらえる仕組みになっている。つまり、いかに効率よく時間内に敵を倒すかを考えながら戦闘をすることになるわけだ。このため、RPGでありがちな「ボタン連打でザコ敵と戦闘」ということはなく、戦略を考えながら戦闘を楽しむことができるのだ。加えて、敵との戦闘もキツくはなく、ボス戦の前にちょうどそれに見合ったレベルになるので、ダレずにプレイできるだろう
　フィールド上の移動は、その時点で行ける道が表示され、その場所に行ってイベントをクリアすることで先へと進めるシステムになっている。このように、移動に関しては自由度は低くなっている。しかし、これはこれで次の目的がハッキリわかるので、ストーリーに集中することができる。
　本作はこうした、ところどころでの新しいアイデアや、プレイしやすいシステムなど開発者の配慮が垣間見られる、やさしい作品といえるだろう。



SFCのコントローラーそっくりのパネルになった発明部屋。ここでロボットの開発などを行う。



画面上部にあるのがタイム表示。敵の素早さや強さを考えて、カプセルを取りに行こう。

この路線を続けていってほしい

　ゲーム全体の雰囲気や画面の色使い、そしてストーリー設定まで、とにかく明るく楽しい雰囲気の「スラップスティック」。しかし物語は、後半にいくにつれて「泣ける」ストーリーになっているのだ。この辺は、本作を制作したメーカー、クインテット（「天地創造」など）の本領発揮といったところだ。
　RPGというと「世界の危機を救え」といった、重苦しい雰囲気になりがちだ。だが、本作のようにポップなセンスにあふれた路線のRPGがもっとあってもいい。この「スラップスティック」路線を、エニックスはぜひ継承していって欲しい。

タイトル：スラップステック　発売日：94年7月8日　入手難易度：普通
価格：9,600円　編集部購入価格：2,980円

1 忍者COPサイゾウ

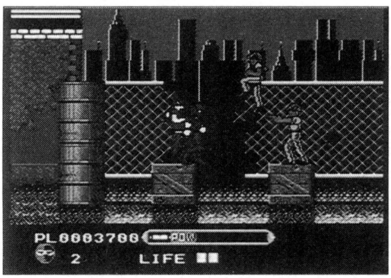
忍者刑事VS宇宙人IN摩天楼！

本作は、主人公が忍者であることを生かした、小気味よいアクションゲームだ。しかし、幕間に挿入されるデモシーンの会話のおバカさにコントローラーを投げつけたくなること請け合いだぞ。

テンポのよい忍者アクションゲーム

「忍者COPサイゾウ」は、忍者を主人公にしたライフ制のアクションゲームだ。舞台は犯罪都市ニューヨーク。そこでは子供の誘拐事件が多発していた。そんなある夜、一本の電話がサイゾウにかかってくる。それは誘拐された子供の中に、サイゾウの息子であるサスケがいるらしいというものだった。しかしサスケはただでは誘拐されず、組織のアジトがスラム街にあるというメモを残していた。果たしてサイゾウはサスケを無事に救出し、組織を壊滅することができるのだろうか…。

ゲームは全6ラウンドで、各ラウンドの最後にはボスが待ち受けている。所々の建物内に子供たちが捕らえられており、彼らから情報を入手しながら進んでいく。敵から奪った乗り物を用いたシューティングゲームのようなシーンや、エレベータ内で行われるガンシューティングのようなものもあり、バラエティに富んだゲーム展開だ。忍法は初めは4種類しかないが、ラウンドクリアごとに増えてゆき、分身したり地面に潜ったりできるようになる。操作性は悪くなく、ジャンプするときの「シュッ」という音も小気味いい。敵の配置も意地悪な所はないし、難易度もそれほど高くないので、何度かトライすればクリアできるだろう。



ジャンプの飛距離が長く、気持ちよく忍者が気分が味わえる。背景も摩天楼らしさがでていて雰囲気満点だ。

幕間のデモにおバカなシーンが満載！

さて、ここまでの紹介だと普通のゲームだ。実際、アクションゲームとしての出来は及第点で、「今月の一本」として紹介しても差し支えはない。そう、ある一点を除いては…。

実はこのゲーム、ラウンドクリア時のデモシーンなどが滅茶苦茶なのだ。なまじゲーム部分がそれなりによくできているために、そのギャップは目が点になるほど。ほんの少しポイントがズレるだけで、普通のゲームがバカゲーになってしまう好例と言えるだろう。

そもそも主人公のサイゾウ君。オープニングで息子が誘拐されたのに、ちっとも慌てない。それどころか、「うまくいけば黒幕が暴けますね」などと言う始末。あんた、それでも親なのかと思ってしまう。



●機種：FC ●ジャンル：ACT ●価格：5,900円 ●メーカー：九娯貿易
●発売日：89年11月17日 ●編集部購入価格：380円 ●入手難易度：普通

ゲーム中に赤い服の敵を捕まえると尋問シーンに切り替わるが、口を割るかというときに「ＢＡＮＧ！」という文字と共に、ゴ○ゴ13ばりのスナイパーに撃ち殺されてしまう。それに対するサイゾウのリアクションは「しまった。まだ何も聞き出していないのに。ブツブツ…」ときたもんだ。

子供たちを救出すると「おじさん、ありがとう。ここの奴らはひどいんだぜ」「ところでサスケという子供を知らないか」「いいえ、知りません」。…何とも脈絡のない会話に腰がくだける。

また、子供たちは常に何らかの情報を入手しており、「おじさん、助かったよ。お礼にいい情報があるんだ」と言うのだが、その情報とは「ドアの上に乗って左の壁を撃つと隠し扉があるよ」。どこの世界にそんな情報を持ったお子様がいるのだろう。また、「……」と無言の子供もいてサイゾウは心配するのだが、この子供は突然「冗談だよ」などと言いだし、サイゾウも「何だ、喋れるじゃないか。おじさん怒っちゃうぞ」と和やかな会話が進んでいく。サイゾウもろとも機関銃の一斉掃射を食らわしたくなること請け合いだ。



サイゾウさん「ほかの奴等と違う」と思う根拠は何ですか？ 敵はすべて同じようにしか見えないんですが…

ラウンドクリア後には組織のボスが部下から報告を受けるシーンがある。ボスはカーテン越しに居て、シルエットの状態で登場する。しかも腕だけが見える、いかにも悪の親玉といったカンジだ。しかし、ここの会話はほとんど部下とボスの掛け合い漫才になっている。ラウンド3のボスは謎の生命体なのだが、それは組織のボスの細胞から作られたらしい。それを受けて部下は「ボスの細胞は異常ですね。人間じゃないみたいだ」なんてこと言う。サイゾウに対抗して雇った忍者が敗れると「ギャラを抑えたんでしょう」「ゲッ、鋭い」。ラウンド4のボス・イナズマンを倒すと、「うーん、相当のやり手だな」「ボスのワイフと同じです」「うん、そうだな。バ、バカ野郎！」。ラウンド5までクリアされ、後がなくなったボスは、サイゾウただ一人に野望を阻止されることを嘆くが、誘拐した子供の中にサイゾウの子供がいることを知ると、「ガッハッハッハ。野望の復活だ！ 人生こうでなくっちゃ」。…こんなボスに率いられた部下がかわいそうでなりませんな。

エンディングの衝撃の真実にア然

こうして手に汗握るアクションシーンと、手に拳を握りたくなるビジュアルの組み合わせでゲームは進行していく。最終的には組織のボスと対決することになるのだが、そのボスの姿を見てプレイヤーの誰もが「このゲームを作った奴は、とち狂っている」と思うに違いない。ボスの正体は何と宇宙人なのだ。唐突に現れる宇宙人、まさか「ボスの細胞は異常ですね」という部下のセリフが伏線になっているなんて言い張るんじゃないだろうなあ、え！ ラスボスを倒したが、サイゾウの疲労もピークに達していた。もう少しで返り討ちに会うところだったのだ。サイゾウは言う。「今回は何とか撃退できたが、このような事件はキミの周りにもある。ほら、キミの後ろにも…」。

…こいつら本当に…。

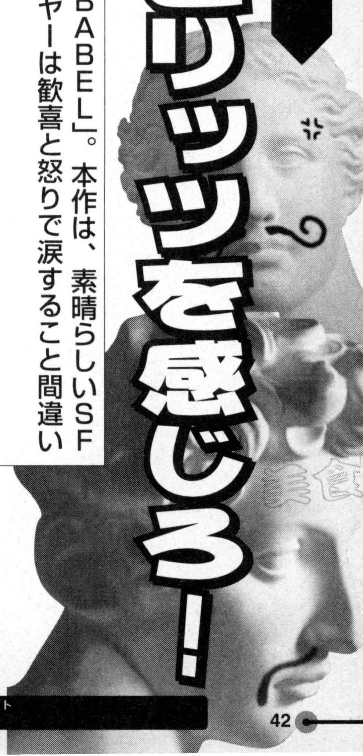
バカゲーチェック

企画	上	プログラマーとシナリオライターに意志疎通はあったのだろうか？
グラフィック	並	グラフィックだけならかっこいいゲームだ。
必要忍耐力	並	操作性がいいので無用なストレスはない。
ゲーム性	上	至極まともなアクションゲームです。
総合バカゲー度	上	ゲーム自体はまともなのに、デモの内容は思いっきりおバカさん。画面を見て想像する内容と、実際にプレイした感想がこれほど異なっているゲームも珍しい。
バカゲー道	五段	プログラマーは良質のアクションゲームを追求し、シナリオライターはバカゲーを追求した感じだ。すべてのボタンが掛け違っている様を想像して欲しい。

2 BABEL

テレネットスピリッツを感じろ！

異次元の荒廃した世界を舞台にしたRPG「BABEL」。本作は、素晴らしいSF的な設定と登場人物たちのセリフに、プレイヤーは歓喜と怒りで涙すること間違いなしのバカゲーだ！



人間は経験から学ぶもの。ストーブに触って火傷した子供は二度と触らないだろう。しかし、何度火傷してでも手を出してしまう不思議なメーカーがある。それが「日本テレネット」だ。ここで紹介する「BABEL」も、そんな、テレネットの魅力（？）に満ちあふれている。この香しくも芳醇な薫りを、少しでも読者に伝えたいと思う。

力技を感じるSF的な世界設定

遥かな未来、人類はワープシステムを完成し、宇宙船アガメムノンを造りだした。アガメムノンは操作中に事故を起こし、その際に生じた時空の歪みに別次元の世界を封じてしまう。乗組員はこの世界を次元の中で安定させ、異世界の人々に技術を伝承した。やがて彼らは自らを「調停者」と名乗って神聖化し姿を消す。数百年後、世界は未だに時空の歪みの際に生じた時震雲に覆われている。この世界が「BABEL」である。

時空の歪み？　時震雲？　小説家を目指す中学生が初めて書いたようなSF小説を思わせる見事な設定だ。しかし、世界に「BABEL」という名前があるのは何とも不自然な感じがする。例えば「日本の東京都」だったり、ドラクエなら「アレフガルドのラダトーム」。これが普通だろう。「BABELという世界のベルダード大陸」は「○○○という世界のユーラシア大陸」に相当するが、この○○○を埋める言葉は聞いたことがない。このように、電源を入れる前に取扱説明書を読むだけで、「時空の歪み」を感じさせてしまうあたり、テレネットマジック健在といったところだ。

意欲的過ぎる戦闘システムに驚け！

本作はRPGだが、少し毛色が違っている。全6話からなるショートシナリオで構成されているのだ。ついでに言うなら、4、5話はビジュアルのみで展開する不思議なゲームである。

世界には三つの大陸があるが、それらは時震雲で遮られ、特定の場所で行き来をする。余談になるが、本作の通貨単位は「エン」である。「調停者」に日系の人が多かったのか、遥かな未来では「エン」が幅を利かせている。この通貨単位は妙に生々しい。敵との息詰まる戦闘。満身創痍での勝利。そんなときに現れるメッセージが「500エンを手に入れた」だ。…ちっとも嬉しくない。これを考えると、他のRPGが通貨単位に「円」を使わないのは当然であり、換言すると、このゲームは前人未踏の偉業を成し遂げたともいえる。

戦闘はコマンド選択で行われ、キャラクターの行動がアニメーシ

●機種：PCE-SCD　●ジャンル：RPG　●価格：6,980円　●メーカー：日本テレネット
●発売日：92年3月27日　●編集部購入価格：100円　●入手難易度：普通



「キャンキャン吠えて」だの「肉にされちまうぞ」といった、セリフのイキっぷりが気持ちいいです。

ヨンで表示される。しかしこのアニメーションが少々困りもの。戦闘のたびにデータを読み込みにいきBGMが中断されるので非常にテンポが悪い。しかもこのゲーム、レベルはイベントで上昇するので、戦闘はあまり意味がなかったりする。

独特なのが「POW」というステータス。戦闘後には、この数値の分だけHPが回復し、POWは戦闘や危険な場所を歩くと減って行く。つまり、回復力が低下するというわけだ。不可解なのが「CREDIT」という数値。CREDIT、それはアーケードゲームをプレイするのに必要不可欠なもの。腕はないが金はある人が、STGをクリアするためにコンティニューし続ける際にも必要。そう、このCREDITはコンティニューするときに必要なコインの数なのだ。つまり、戦闘で敗れてもCREDITが残っていれば、戦闘開始時点からリスタートできるのだ。はっきり言って、何でもアリのゲームである。

エンディングに涙すること請け合いだ

忘れてはないらないのがビジュアルシーンだ。PCエンジン、日本テレネットとくれば、ビジュアルシーンに触れないわけにはいかないだろう。

…でもね、このビジュアルシーンが一番アレなんだなあ。例えば、オープニング。バスが襲われているのを見て、主人公であるゼルと相棒・アリサの会話。「どうすんのさ、ゼル？」「知らんぷりできるほど大人じゃねえよ」。こんな感じで、歯が浮きまくるセリフが怒濤のように現れるのだ。アリサには「馬鹿だよね。子供みたいにいつまでも人形なんかで泣いたり喜んだり。でもさ、好きで大人になって人形なくしてきたわけじゃないよ」なんていうのもある。このようにZガ○ダムの○ミーユが言いそうな泣けてくるセリフがあったりするなど、清々しいほどにツボを押さえているといえるだろう。物語は思いっきり直球勝負。今のままではBABELは時空の歪みに飲み込まれるが、時空の歪みを消し去るとBABELの方が幻になってしまう。紆余曲折の果て、アガメムノンが再起動し、BABELは幻になってエンディングを迎える。遠方に見える新宿の都庁。すべてが幻だと信じたくなく、例え幻でも再び仲間と会いたいと思うゼル。見覚えのある名のバーに立ち寄ったゼルをかつての仲間たちが待っていた。時空の歪みは正され、彼らにはBABELの記憶はないのだろう。呆然とするゼルを不審に思って、仲間が声を掛ける。「いや、ちょっと思い出していたのさ。…BABELをな」。大団円。放心状態のプレイヤー。コントローラーを投げ捨てる音…。

このゲーム、制作者は真面目に作ったのに、あまりにも直球勝負、それも中学生の直球勝負なので、プレイしていると自然に笑みがこぼれてしまう。ビジュアルシーン以外にも音声で喋るシーンがあるのだが、その際に声優達が熱演すればするほどおかしさも増して行く。感動的なストーリーなのに、感動的であるが故に笑わせてしまう奇妙なゲームなのだ。

バカゲーチェック

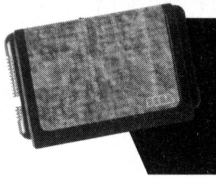
項目	評価	コメント
企画	並	SF小説が好きな方の琴線に触れない見事な設定です。
グラフィック	並	街並みのグラフィックは、迷子になること必至の出来栄え。
必要忍耐力	上	プレイしていると、「時空」の彼方に連れていかれそうです。
ゲーム性	並	チャレンジャブルな戦闘システムが素晴らしすぎて涙がでます。
総合バカゲー度	並	プレイヤーが赤面しそうなクサいセリフ廻し。プレイヤーが赤面するほどストレートな展開。赤面症を治療するにはぴったりです。
バカゲー道	初段	このゲーム、部分部分ではおバカな要素は皆無です。それなのに、全体で見るとおマヌケな感じが拭えません。大人なら苦笑いしながらプレイできるでしょう。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう！

プレミアソフト探検隊

PREMIUM SOFT EXPLORATION

メガドライブの最後を飾る、ハチきれたデザインのパッケージがまぶしい「ジ ウーズ」。はたして、その内容はプレミアたる出来だったのか？



今回のソフト

ジ ウーズ

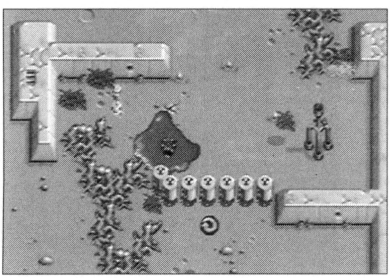
機種：メガドライブ
メーカー：セガ
ジャンル：アクション
発売日：95年9月22日
価格：5,800円
編集部購入価格：**19,000**円

終わりよければすべて良し。尾張名古屋は城で持つ。…名古屋のことは置いておくとして、今回紹介する「ジ・ウーズ」は先の言葉通り、メガドライブの最終作となるソフトだ。95年の9月。ほんの3年前のことで、そんな最近のソフトに早くもプレミアがついている。はたして、「ジ ウーズ」はそれにふさわしく、メガドライブの有終の美を飾れたのだろうか。また、プレミアがついた理由は何だったのだろうか？

スライムの動きが気色悪くてイイ感じ（？）

「ジ・ウーズ」はウーズというスライム状の生物を操るアクションゲームだ。スライムというと、ドラクエに登場しているあの可愛らしい姿を思い浮かべるだろう。しかし、こちらのウーズは緑色ということもあって、十年以上前に流行した粘液状の「スライム」という玩具の方に近い。ゲーム画面で見ても、グニュグニュしている粘液状の物体に、頭が着いているという不気味な姿だ。

このウーズ君、元は人間でドクターケインという人物だった。彼はある企業で無色無臭の毒ガスを開発するが、同時に解毒剤も完成させてしまった天才である。あまりに危険なので毒ガスは封印され、ケインも別の会社で平穏な生活を送る。そんなある日、無色無臭の毒ガスによる無差別テロが勃発。同時に毒ガスの特効薬が高値で販売された。不審に思ったケインは会社に忍び込み証拠を探すが、逆に捕らえられてウーズにされてしまう。こうして再び人間に戻るため、社長を倒しにケインは向かうのだった…。これが本作の設定。



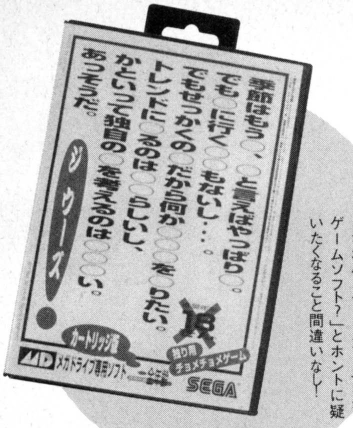
自分の体を飛ばして攻撃するスライム君。気持ちいいくらい（？）ぐにょぐにょした動きをしてくれる。

ウーズの攻撃方法はかなり変わっている。体を伸ばして殴る攻撃と、体の一部を飛ばす攻撃だ。しかし、体を飛ばすとその分、体が小さくなってしまう。逆に敵を倒すと、ウーズの体を残すことがあり、それを吸収することもできる。

ライフ制なのだが、ライフは数値ではなく、ウーズの体の大きさで現されている。つまり、ダメージを受けすぎると小さくなるし、敵を倒してウーズを吸収しまくると大きくなる。もっとも、大きくなりすぎると敵の攻撃を受けやすくもなってしまう。また、どんなにライフがあって体が大きくても、弱点である頭部を攻撃されると一撃で昇天するから要注意だ。

海外産ゲームらしい変わったよさがある

このゲームの大きな特徴は独特のアクションだろう。ウーズは粘液状なので、移動するだけでプルプルと体（？）を揺らすわけだが、この動きがやけによくて妙な気分に



これがパッケージだ！「これ、ゲームソフト？」とホントに疑いたくなること間違いなし！

なる。狭い道を通ろうものなら、道一杯にウーズがおさまる形で気持ち悪い。そのため、ちょっとした隙間も嫌う「隙間恐怖症」（そんな奴いるか？）の人には最高の安心を与えてくれる。地面や工場内を這い回り、体をにゅいーんと伸ばして攻撃。このように、奇妙な動きをするので、ただ操作しているだけで面白い。

全5ラウンドで、各ラウンドは三つのパートに分かれている。ラウンド最後にはボスが待ちかまえていて、倒せばラウンドクリア。各ラウンドにケインを人間に戻すためのアイテム・DNAが10個ずつあるので、それを探すのも大事なポイントだ。

マップは迷路のようになっていて、行き止まりでも別の場所にあるスイッチを押すと道が開けたりと、パズル的な要素も含まれている。もともとは海外で制作された本作。洋物ゲームのテイストにあふれており、変わったゲームをプレイしたい人には勧められる出来映えといえるだろう。

プレミアというよりはバカゲー？

さて、先程まではゲーム紹介だが、ここからはゲーム外紹介になる。つまり、パッケージ、説明書、カートリッジの紹介だ。実はこのゲームを見た第一印象は、「コレってバカゲーだよね」だった。何しろ、前記した三つのアイテムがあまりにも「変」だったから。

まずはパッケージ。表にも裏にも画面写真はない。白地に文字が大量に踊っているのだ。

「季節はもう○、○といえばやっぱり○。でも○に行く○○もないし…。でもせっかくの○だから何か○○○を○りたい。トレンドに○るのは○○らしいし、かといって独自の○を考えるのは○○○い。あっそうだ。ジウーズ！」。

…おバカ。こんな意味不明の文章が書かれているだけなのだ。ちなみに裏面には○の部分が書かれた文章が「反転」してあるだけ。他にも「独り用チョメチョメゲーム」などという不可解なキャッチコピーや、カートリッジでしか発売されていないのに「カートリッジ版」とわざわざ表示したり、「18禁」の字に×マークをつけたりしており、裏面では全て反転している。

説明書は「中山ゆりこ」なる娘が説明する体裁で、始めのページには彼女のプロフィールが詳細に記述されている。ちなみに欲しい物は犬（シーズ）、好きな食べ物はチーズ、好きなアーティストはビーズらしい。「突然Q&Aコーナー」なんていうのもあり、「Q：コンティニューは？」「A：ないみたい」などと書かれ、最後のページには2ページに渡ってゆりこ嬢のあとがきが掲載されていて、ヘンさ加減が炸裂している。

カートリッジには万葉集から山上憶良や柿本人麻呂などの短歌が四首書かれているが、当然ながらゲーム本編とは無関係。「人麻呂の暗号」ばりの暗号を期待してしまうが、恐らく何もないだろう。

察するに「メガドライブ市場の縮小→努力しても売れはしない→そうか、売れなくてもいいんだ！」という思考回路から暴走が始まったのかもしれない。そう、これは「お遊び」というよりも「暴走」の方が近いだろう。それともセガが全社を挙げて協力したのだろうか？

ともあれ、不可解な文章が垂れ流されるパッケージを持つ希有のソフトは発売された。恐らく空前絶後の快挙だろう。

ドリームキャストが発売され、サターンも現役を退こうとしている昨今。再び、このゲームのようなイカした（？）パッケージのソフトが発売されることもあるかもしれない。

ちなみに、パッケージを見て筆者が最も馬鹿馬鹿しいなあ、と思ったのは「19000」と書かれた値札だったりするが…。

懐ゲーキャラ図鑑

ひ弱な男が洞窟に隠された財宝に挑む!

VOL.8 スペランカー
~トレジャーハンターの方~

描いてるん 天辰睦紀



天辰睦紀(あまたつ・むつき):イラストレーター。ゲーム関連誌やアンソロジー等で漫画、イラストを描いている。m.c.A・Tファンクラブ会員。PSゲーム「メタルギア ソリッド」で、久しぶりにゲームで遊んだ充実感を味わいました。クリアレベルでは担当・引地さんに負けっ放しですが。でも、NHK衛星アニメ「白鯨伝説」の放映再開の喜びで生体マグネタイトはFULL状態です!



中古ゲーム界の暗闇を照らす一筋の光…だったんだけど

出張！ 暗闇商会

WELCOME！

今まで利用してくださった多くの読者さんには申し訳ないけれど、「出張！　暗闇商会」は今回で休止させていただきます。理由は…最近目立つトラブルです。最後の商いは、皆さん気持ち良く行ってくださいね！

主：やあ諸君、ごきげんよう。街はそろそろ華やかなデコレーションで彩られている頃と思うのだが、実は今回、残念なお知らせをしなければならくなったのだよ。

編：そうなんです。「出張！　暗闇商会」を休止させていただくことになったんです。

主：前回も、トラブルや取り引きの際の常識について書いたのだが、ここ最近で寄せられた何通かの「トラブル報告」を見ると、ちっとも改善されていないことがよくわかった。いや、それどころかますます酷くなっている。

編：休止するという決定は、断腸の思いではあるんですけれども…。だって、「暗闇商会だけが頼りなんです！」なんてお手紙を見ると、ねぇ。本当に、そういう方には申し訳ないと思います。

主：個々のケースについて、誌上で詳細に語るつもりはないがな。最後の商いのためにも、これだけは言わせてもらうぞ。「暗闇商会」は、「売ってあげてもいいよ」という方々の、「善意」で成り立っていたんだ、善意で！　売ってお金にしたいだけならばどうかショップに売ってくれ。何本も持っていたり、もう使わなかったりして、でもその品物を本当に大切にしてくれる人に譲ってあげたい、という気持ちの人だけが利用してくれればいいんだ。

　このシステムが完璧じゃないのはよくわかっている。だが、個人売買に不慣れな読者が多いだろうという配慮と、売買を単なる「金もうけ」にしてほしくなかったということから、このシステムを取った。ここではこういうルールでいこう、ということなのだから、取引をする以上、それに合わせてほしかったな。

編：もちろん、「譲ります」という方ばかりに問題があったわけではありません。逆に、せっかくの善意をちゃんと返せないケースもあったんです。

主：いずれにしても、トラブルが多発しているだけに、これ以上商いは続けられないということになったのだ。

編：いつかこういう日がくるかもと思っていましたが、まさか読者さん同士のトラブルが原因になるなんて…。もっと別の、大量のダイレクトメールが届くようになったとか、イタズラ電話がかかってくるようになったとか、そういう原因だろうと思っていただけに、残念です。そして、トラブルを報告してくださった方々のお便りに、必ずと言っていいほど書いてある「ユーゲーの読者はみんないい人だと信じていたのに」というくだりが、とても心に痛いです。

主：また再開することもあるかもしれないが、しばらくの間は休業させてもらうよ。その間の読者からの反応を見たいのと、新たな取引きシステムの構築のために、私はちょっと山にでも籠らせてもらおう。

編：それでは、最後の商いをご紹介します。どうかくれぐれも、「鋼の掟」を良く読んでから、連絡を取るようにしてくださいね。

暗闇INFORMATION

福田剛考（25）
〒391-0011　長野県茅野市玉川小泉927-194
「メタルギア」（ＭＳＸ２）5000円くらい
「メタルギア」（ＦＣ）3000円くらい
私の住んでいる近くにはこのソフトはありません。特にＭＳＸの中古なんてないので、どうしても入手不可能です。メタルギアには忘れられない思い出があるので、持っていて譲ってくださる方がいれば、ぜひお願いします。

白神睦久（25）
〒710-0802　岡山県倉敷市水江870-2
「メタルギア２　ソリッドスネーク」（ＭＳＸ２）6000円
「ヒットラーの復活」（ＦＣ）2000円
「加トちゃんケンちゃん」（ＰＣＥ）1000円
すべて箱説付き。
秋葉原をまわって探しても見つかりませんでした。地元ではFCなどを扱っている店がないため、すごく探しています。メタルギアはPS版が出て余計に欲しくなりました。お願いします。私に上記3本を譲ってください。

千野隆裕（14）
〒573-1113　大阪府枚方市楠葉面取町1-11-12
「東方見文録」（ＦＣ）
「星をみるひと」（ＦＣ）
各3000円
ユーズド・ゲームズ総集編で「東方～」の存在を知りました。ぜひやってみたいADVです。「星みる」は前から欲しかったやつです。大阪日本橋でも見つからなかったので、どうか譲ってください。

河野剛
〒264-0005　千葉県千葉市若葉区千城台北1-1-13　大銅203
「百の世界の物語」（ＦＣ）
「ラストハルマゲドン」（ＦＣ／ＰＣＥ）
「学校であった怖い話　下」（小説　ログアウト文庫）
ソフトは各2000円、本は1000円くらい。
送料はこちらで持ちます。また、販売情報でもありがたいです。特に小説は続きが気になっています。

石田和也（23）
〒721-0957　広島県福山市箕島町6560-2
「ツインファミコン」（完動品、１万円）
「イースⅠ・Ⅱ」（ＰＣＥ）
「雀偵物語」（ＭＤ）
「ランパート」（ＭＤ）
ソフト各3000円。
探していますが見つかりません。送料払いますので、お持ちの方は連絡ください。

和田理沙（15）
〒647-0033　和歌山県新宮市清水元1-1-13
「ジャストブリードの小説、攻略本」各500円
「ジャストブリードの画集」1000円
お願いするです!!　送料などは後ほど為替で払います。まずは連絡ください。

青木克彦（19）
〒223-0064　神奈川県横浜市港北区下田町5-41-30　森荘101号
TEL：045-565-4106
「アナザバイブル」（ＧＢ）
「宇宙警備隊」（ＦＣ）
「ＤＡＴＡＣＨ　バトルラッシュ」（ＦＣ）各3000円くらいで。
「ファミリートレーナー本体」5000くらいで。
とっても面白そうなので、とってもとっても欲しいです。譲ってくださる方、連絡ください。

山本哲也（24）
〒099-0414　北海道紋別郡遠軽町南町４丁目80番地
生涯愛してやまない、ナムコの「ハイドライド３」に関する「ＣＤ、小説、攻略本その他」どんなに小さなグッズでも良いので、ぜひ私に売ってください。商品名と希望価格を明記の上、往復はがきで連絡を。

仁木雅宏
〒352-0004　埼玉県新座市大和田1-25-33
「魍魎戦記ＭＡＤＡＲＡ２」（ＳＦＣ）のサントラ。
定価くらい。応交渉。
存在しているのは確認できたのですが、見つけたことがありません。アレンジ盤はありますが、やはり原曲を聴きたいのです。

愛須布有子（24）
〒646-0041　和歌山県田辺市北新町７－３
「ウルティマ　恐怖のエクソダス」（ＦＣ）
「ウルティマ　聖者への道」（ＦＣ）
の攻略本。各定価で。ダンジョンマップのきちんとついているものであれば、出版社は問いません。
古本屋で見つけたものの、マップだけが切られていました。何度も自力でマッピングしようとしたんですが…私には無理です。どうしてもエンディングが見たいんです。よろしくお願いします。

井上尚貴
〒638-0041　奈良県吉野郡下市町北口44
「ドラキュラⅡ～呪いの封印」（ディスクシステム）箱説つきで4000円くらい。
「同ゲームの攻略本」1000円くらい。
ユーズド・ゲームズの３号で特集された時から探しています。近畿方面は結構探したと思いますが見つかりません。お持ちの方、宜しくお願い申し上げます。

藤井伸吉（20）
〒113-0033　東京都文京区本郷3-37-1
「ジーザスⅡ」（PC-98/88）機種は問いません。状態によりますが、一万円程度で。
「ジーザス関連グッズ」サントラや攻略本、付録や雑誌にちょっと記事が、などでも買います。各定価くらい。
とにかく「ジーザス」と名がつけばなんでもいいです。特に「ジーザスⅡ」はどうしても手に入れたいのでよろしくお願いします。これをプレイせずに一生を終えるわけには行きません。

横山修（21）
〒480-0304　愛知県春日井市神屋町698-58
「アクスレイ」（ＣＤ／KICA-7606）
「ミュージックフロム　スーパー魂斗羅＆A-JAX」（ＣＤ／KICA-2307）
「ファルコムボーカルコレクションⅠ」（ＣＤ／KICA-1042～3、２枚組）
各４～6000円くらいで
ゲームミュージックを聴くために20万円以上かけてオーディオを買ってしまった私。我が子のごとく大切にしますのでどうか譲ってください。

<鋼の掟・縮小版>

その壱：「売り買い」の情報をユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！
その弐：掲載された読者にはいたずら無用！
その参：投稿はハガキのみ！
その四：必要事項を書き漏らすな！
その五：連絡方法の指定を守れ！
その六：編集部員を騙るやつらに注意しろ！

天然色！



おまたせ！ゲームギア

いつもポケットに天然色

ゲームボーイに対抗すべく、満を持して投入されたカラー携帯マシン・ゲームギア！　液晶が見にくい？　携帯にしては重すぎる？　いやいや、そんなことはどうでもいいほど面白いソフトが出ているのだ。セガを支える縁の下の力持ちとして頑張ったこのハードの魅力を、優良ソフトの紹介と共に、あますところなく紹介しよう！

GBという巨木に挑んだ一生!

極彩色の夢を見て…

GBの向こうをはって発売されたカラー携帯型ゲーム機GG。決して目立つことはなくても、縁の下の力持ちとしてセガを支えた影の功労者がここに!

ゲームボーイへの対抗商品として

「ゲームギア」(以下GG)は1990年10月にセガから発売された、日本初の携帯型カラー液晶ゲーム機です。当時家庭用ゲームに本腰を入れ始めていたセガが、最初の決戦機「メガドライブ」の次に投入した意欲作でした。当時の携帯型ゲーム市場を独占していた任天堂のゲームボーイ(以下GB)に対抗するために、「カラー」であることを前面に打ち出した挑戦的な広告で、その登場を記憶されている方も多いでしょう。

画面構成は160×112ドット。16KのRAMを搭載し、4096色中16色が表示可能です。CPUはSG-1000以来のZ80で、これはセガにとっては価格的にもノウハウ的にも「こなれた」チップであると同時に、旧来のマスターシステムとの互換性を持たせることによって、これまでのソフト資産も活用しようという意図があったと思われます。

実際GGは、ハード的には表示系を多少強化したマスターシステムと言ってよく、海外製の怪しいアダプタを装着すれば、マスターシステムのソフトがそのまま遊べてしまいます(この場合上下左右各16ドットが欠けて表示されます)。また、特筆すべきポイントとして、別売のチューナーを装着することで、携帯テレビとしても使用できたということを忘れてはならないでしょう。この付加価値が、GGのカラー液晶の優位性をいっそう際だたせ、またすでにGBを所有しているユーザーに対しても、新規購入をアピールする強力な武器となっていたのです。

携帯に向かない数々の仕様

このようにしてGGは、「カラー画面」を最大の武器にして華々しいデビューを飾ったわけですが、皮肉なことに、このセールスポイントこそが、同時に最大の弱点でもあったというのが、このハードの悲しいところでした。

まず、カラー液晶を実現させるために、本体のサイズが対抗商品であるGBより一回り大きく、また搭載電池の関係上、重量的にも重くなってしまいました。それ以前では唯一のカラー携帯マシンであったアタリの「リンクス」が、身に危険が迫ったときには凶器に使えそうなサイズだったことを考えれば、これでもずいぶん努力はしているのはわかります。しかしいずれにしても「携帯」というにはまだ大きく、GBに比べて、あまり持ち出して遊ぼうという気になれなかったのは確かです。

当時のカラー液晶の宿命とも言えるバックライトの消費電力の多さが、電池での駆動時間をかなり短くしてしまったのもマイナスの一つでした。カタログスペックは3~4時間でしたが、実際の印象では1~2時間

で電池切れというパターンが多く、いつも電池を気にしなくてはならなかった記憶があります。

さらに、肝心の液晶自体が、おそらくはコストの都合で、パチンコのディスプレイに使用されるような廉価なものだったため、お世辞にも見やすいとはいえませんでした。前述のマスターシステムとの互換性が正式にアナウンスされなかったのも、GGの液晶ではマスターシステムの表示が保証できなかったという事情があったと聞きます。しかしこれは、後に高密度の液晶を搭載した「PCエンジンGT」がとんでもない高額商品になってしまったことを考えると、やむを得ない選択だったのかもしれません。とはいえ、動きの早いシューティングなどは、この液晶がネックになってしまい、楽しめないものが多くなってしまったのは残念な限りです。



魔導物語のシリーズも、読者からの人気は高かった。

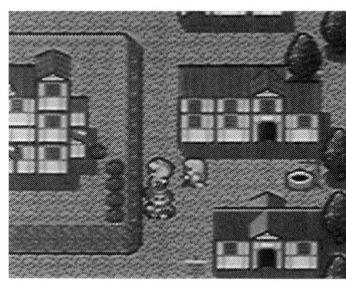
さて、結局すべてのポイントが「カラー」の功罪という一点に集約できてしまうGGですが、携帯ゲームの本来の意義からすると、さして本筋とも思えないこの一点に、なぜGGは、そしてセガはこだわったのでしょうか

それでもGGを出したかった

GGを語る際にまず忘れてならないのは、当時の時代性。セガに対して吹いていた、一種「追い風」な風潮です。

当時マークⅢ、マスターシステムと苦杯をなめてきたセガの、メガドライブの登場に始まる意外な健闘ぶりが、そろそろ任天堂の一極支配に飽きていたユーザーの「なにかやってくれるかも」という期待感を生んでいたのです。そしてそれが、セガに対して初めてのチャンスを与えていました。

当時のセガの家庭用市場における実際のシェア、あるいは全体的なソフト開発力から考えれば、本当の意味でセガがその期待に応えられるだけの力は、まだ備わっていなかったでしょう。しかし一瞬垣間見えた、強大な任天堂に食い込むチャンスを前にして、セガはおそらく、GGをその時点での「最適解」として投入したのではないでしょうか。



こちらは「ルナ～散歩する学園」からの一幕だ。

もっと設計に検討を重ね、性能向上に力を注げば、GGはもっと洗練された形で我々の前に姿を現したことでしょう。無理にカラーにせずとも、十分に通用する内容を準備できたかも知れません。

しかし全ては、それを試すチャンスがあっての話。改良を重ね、満を持して登場したはずのアタリの「リンクス2」が、ほとんどユーザーの目に止まることもなく市場から消えていったことをご記憶の方もいらっしゃることでしょう。

旧弊を引きずった中途半端な設計思想。携帯型というには大きすぎるサイズ。カラー化の弊害で極端に短縮された稼働時間。それらを全て承知の上でなお、GBに対抗するため、どうしてもGGはあの時点で投入されなければならなかったのです。明快で強力なコンセプト「カラーの携帯マシン」という錦の御旗が、その実、どんなに空しいものであったとしても…。

実際、時流に乗ることに成功したGGは、様々な批判を浴びつつも、同時になかなかの健闘ぶりを見せ、最後の「キッズギア」にいたるまでセガの成長を縁の下で支えたといいます。その意味では、名を掲げて讃えられることこそないものの、自分の役目をきっちり果たして寿命を全うした堅実な功労者であると言えるのではないでしょうか。

プレイヤーの裏をかく仕掛け満載のARPG!

シルヴァンテイル

GG末期に発売された本作は、セガハード全てのARPGと比較しても屈指の出来といえる作品。実はGGって凄い?

冒険の始まりはきわめて唐突

本作はトップビューのアクションRPGである。剣で敵を倒しながらフィールドマップを探索し、ダンジョンで数々の謎に挑み、最奥部にいるボスを倒すというオーソドックスなシステム。一言で説明してしまえば、セガ版「ゼルダの伝説」だ。だが、斬新なシステムやグラフィックの美しさを見ると、後発だけあって、単なる二番煎じにはなっていないことがわかる。GGのみでしか遊べないのが惜しいくらいの秀作だ。

主人公の少年ゼッツは、ある日不思議な光に導かれ、町外れにある大樹の頂きを目指す。そこで彼は、頭の中に響く「シルヴァランドの人々を助けて欲しい」という大樹の声を聞く。次の瞬間、彼は異世界に飛ばされ、冒険が始まるのである。

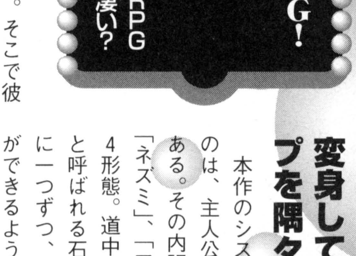
ずいぶんあっけないが、以上がゲーム開始直後のオープニングデモだ。一体誰が悪い奴で、そいつらの目的は何なのか、また主人公はなぜ戦うのかなど、何の説明もないままゲームは始まるという、かなり強引なストーリー展開である。まぁ、このあたりはシナリオ主体のゲームではないので良しとしよう。実際、本作の魅力は主人公を動かすというアクション部分にあるのだから。

変身して怪しいマップを隅々まで探索

本作のシステムで最も特徴的なのは、主人公が変身できることである。その内訳は「亀」、「モグラ」、「ネズミ」、「マーマン（人魚）」の4形態。道中、主人公が「シード」と呼ばれる石版を手に入れるたびに一つずつ、これらの形態へ変身ができるようになる。それぞれの形態は特技を持っているので、主人公は臨機応変にそれらを駆使して進んでいかなければならない。亀は手足を隠して防御でき、ネズミは小さい穴に入ることができる。モグラは進路を塞ぐ岩を破壊でき、そして人魚は水中を泳げる、といった具合である。

ゲーム序盤からフィールドマップはどこもかしこも怪しさ爆発で、いかにも崩せそうな壁やら行けそうで行けない洞窟やらが随所に見られるが、最初に主人公が行えるアクションでは、それらの場所にたどり着けない。四つの形態に変身し、それぞれの特技を駆使することで、少しずつマップ中の行動範囲が増えていくのだ。

形態はそれぞれ移動のスピードや攻撃力にも差があり、操作しているだけで楽しい。

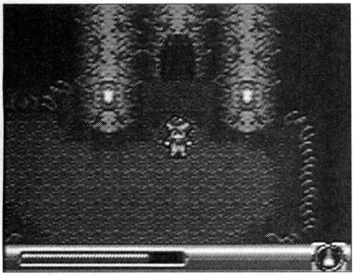


マップ上の至る所に怪しい場所。ゲームが進むにつれ、徐々に明らかになっていく。

あまりの忙しさに目が回る主人公?

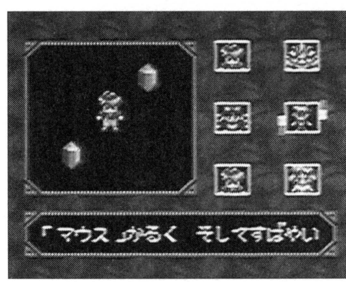
変身できる4形態は、ゲームが進むとさらに2段階目の特技を使えるようになる。亀はボタンの溜め押しによる「スーパーダッシュ」が可能になり、モグラは地面に穴を掘れるようになる。ネズミは離れた物体の引き寄せができ、人魚は水の中に潜れるようになってしまう。新たな特技を覚えてから改めてマップを見回すと、それまで

は気づかなかった怪しい場所が、まだまだある事に気づく。
　また、道中で「命の粉」というアイテムを入手できるのだが、これは枯れ木を甦らせる効果を持つ。枯れ木を見つけたら花咲か爺の如く、粉を振りかけてやらなければならない。
　このように、本作はとにかく主人公の「やれる事」が多く、プレイヤーは飽きる間もなく忙しい。ゲーム中で「忙しい」というのは大いに歓迎すべき要素だが、しかしやれることが多い分だけ、ゲームに詰まった時には途方に暮れてしまうのも事実だ。筆者も行き詰まった時に何をしていいのかがわからず、モグラになって何もない地面を掘りまくったり、亀で壊れない壁に何度も体当たりするなど、意味のない行動で時間の浪費をしたものである。実際にはほんの些細な見落としが原因だったのだが…。筆者の経験上、本作はさほどトリッキーな仕掛けはない。よって、本稿を読んだ方々には有意義な行動を心掛けて欲しい。


ダンジョン内。ボスはかなり手強い。下手な所でセーブするとハマッてしまう可能性アリ。注意されたし。

プレイヤーの裏をかくダンジョンの仕掛け

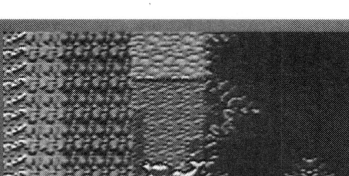
　ダンジョンの仕掛けと謎解きはこの手のジャンルで良く見かけるものばかりである。例を挙げると、ブロックを押して動かし、スイッチの上に乗せることでドアを開けたり、トラップをダッシュで駆け抜けるなどだ。しかし、本作はそんなに甘くはない。通常のセオリーを踏まえた上で、敢えてその逆をつかないと解けないような仕掛けが多数用意されているのだ。スイッチがある場所と、その効果が表れる場所が随分離れていたり、一見して「こうすればいいのか。簡単だな」、と思わせる仕掛けが実はワナであったりと、ゲーム慣れしたプレイヤーの裏をかくような謎解きが多い。もしかしたら本作に限ってはゲーム初心者の方が、固定概念のない分だけ謎に詰まる事が少ないかもしれない。
　また、最奥部のボスもかなり手強い。弱点そのものを見つけるのもひと苦労だが、自分がどの形態で倒すかによって強さがまるで違う。意外な攻撃方法が有効だったりするので、ダメモトでいろいろ試してみるのが良いだろう。
　この手のジャンルでは熟しきった完成度と言えるだけに、「最近ゲームに飽きてきたなぁ」なんて人にこそプレイして頂きたい。



主人公はこうして様々な形態になるのだ！

こいつぁスゲエ！キャラの動きに注目してみよう！

　本作はキャラの動き(アニメパターン)が実に豊富である。主人公を動かさずに放っておくと勝手に屈伸運動を始めたり、崖から飛び降りた時は風に髪をなびかせ、着地時は反動で一瞬膝を折り曲げた後に立ち上がる。村人の一人一人も主人公の向きに合わせて身体や首を動かしたりする。
　GGの小さい画面だけに見過ごしてしまいがちだが、この相当な作り込みに驚かされる。
　主人公の一連の動きで特筆したいのが、丘の上でマーマンに変身した時。人魚だけに丘では身動きが取れず、その場でビチビチ暴れるのだが、この動きが爆笑もの。必見。


このビチビチ具合で活きの良さがわかるというものだ(?)。

女神転生シリーズの異色作

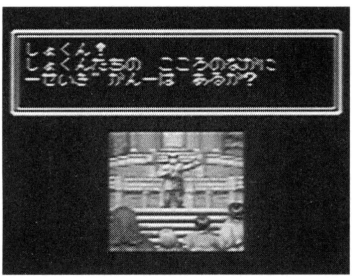
女神転生 ラストバイブルスペシャル

メガテンシリーズではかなり珍しいファンタジー世界が舞台。かなりやり応えのあるゲームだぞ。

かなり異色のメガテンシリーズ

ファミコンで初めて登場し、その後、スーパーファミコンやPS、SSなどで好評を博した『女神転生』シリーズ。その番外編ともいえるソフトが『女神転生 ラストバイブルスペシャル』だ。

本作には、『女神転生』シリーズが一貫して持っている退廃的で、かつデジタルなムードは流れていない。どちらかというと『ウィザードリィ』のような純粋なファンタジーRPGとして作られているので、ほかのメガテンシリーズとは少々毛色が異なる雰囲気のゲームになっている。



広場で仲間を集める。仲間の能力は重要だ。

ゲーム世界がファンタジー路線になっているため、主人公はパソコンなどは所持していない。これを聞くと、「悪魔合体」はできないの？　と思うメガテンファンの方もいるかもしれないが、このゲームでは、悪魔の召喚や合体などはすべて魔法で行えるようになっているので心配無用。メガテンシリーズの最大のウリである「悪魔合体」も充分に楽しむことができるぞ。

手強い四つのダンジョンを制覇せよ

プレイヤーは、司祭に選ばれた勇者となって、失われた聖地を取り戻すために冒険を始めることになる。しかし、そのためには、主人公の前に立ちはだかっている「砦」や「洞窟」といった四つのダンジョンをクリアしていかなければならない。

ダンジョンには、各フロアごとにいろいろなトラップや謎解きの仕掛けが用意されており、迷路の規模は手頃なサイズでありながらも、かなりのボリュームがある。「1階にある開かずの扉の鍵を入手するために地下をすべて探索してくる」なんてことはしょっちゅうで、ひどいときは、何種類もある泉の毒味を行ったり、仕掛けられたトラップにわざとかかり、ダメージを受けながら、石像の調査をし続けなければならないときもあるのだ。しかも、ダンジョンには、主人公を2～3撃でノックアウトするような強力な敵悪魔がウヨウヨと徘徊している。たとえ勇者といえども、そのような危険極まりないダンジョンを単身で探索するのは自殺行為に等しい。

そこで頼りになるのが「同志」と「仲魔」の存在だ。



今までのメガテンとは異なるファンタジックな世界観。

同志を募り、聖地奪還の旅に出る

冒険を始めた当時は、主人公は大した実力もなく、悪魔を説得して仲魔にしようとしても、味方になってくれることはほとんどない

のが現状だ。そこで、まず冒険に出る前に、町の広場で同志を募って、パーティーを組み、そして冒険に出るのだ。

勇者の呼び掛けに応じて名乗りを上げる同志たちの最大の特徴は、職業が非常に豊富に用意されていること。例を挙げると、敵と武器で戦うことが性分の戦士タイプの職業だけでも、「戦士」「兵士」「グラディエーター」、そして弓矢の扱いに長けた「弓兵」「狩人」「レンジャー」などが存在している。このほかにも、魔法の扱いに秀でた「魔法使い」や、古代の英雄の魂を降臨させる「チャネラー」、果ては「農夫」や「物乞い」まで、ありとあらゆる職業の人物が登場する。とりあえず、集まった人たちでパーティーを組み、ダンジョンに足を踏み入れるも良し。気に入ったキャラクターが登場するまで、広場で呼び掛け続けるのもまた良し。自分だけのオリジナルパーティーを作成して、冒険に旅立つのだ。



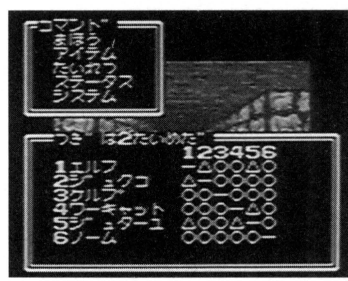
最初のうちは、ちょっとでも気を抜くとやられてしまうぞ。

こうして集められた人々は、スタート直後はHPが低く、非常に死にやすい。敵悪魔の攻撃を一撃受けたら、ほとんど死んでしまうようなあり様だ。だが、彼らは、戦闘を積み重ね、経験値を稼いでいけば、レベルが上がり、徐々に強いキャラクターに育っていく。

能力値が上がれば、他の職業への転職も可能なので、最終的に最強のパーティーを目指すなら、迷うことなく、全員が人間で編成されたパーティーを作成しよう。

強大な悪魔たちの力を借りる

メガテンシリーズの醍醐味は、何といっても、敵の悪魔を説得して仲魔にすることができることだ。



メガテン最大の醍醐味「悪魔合体」。このゲームでは魔法で行う。

『ラストバイブルスペシャル』も例外ではなく、迷路の中で遭遇する敵に話を持ちかけ、うまく説得することができれば、自分のパーティーに悪魔を入れることが可能。同志たちを一撃二撃で死亡に追いやる敵悪魔たちの力を借りることができるので、頼もしいことこの上ない。

ただ、悪魔を説得して仲魔にした場合は、いくら戦闘を積み重ねてもレベルアップしないという、最大の欠点がある。そんなときこそ、メガテンシリーズの最大のウリである「悪魔合体」の出番だ。

2体の悪魔を合成して新たな悪魔を作り出す「悪魔合体」は、うまく利用しないと、完成した悪魔が合体前よりも弱くなってしまうときがあり、活用するのは、なかなか難しい。だが、悪魔たちは、人間が持っていない特殊能力を使用できるものが多く、頼りになるものばかりだ。合体の作業は、凝り出すときりがないほど奥が深いが、できるだけ悪魔合体を試みて、強力な仲魔を作り、その後で探索に向かったほうがいい。悪魔たちは、人間たちよりも即戦力として活躍してくれるのだ。

自分のスタンスでプレイできるメガテン

パーティー編成は、人間と悪魔の両方を合せて、6キャラクターまで。この範囲の中で、同志の人数を多くしたり、悪魔の数を増やしたりするのは、すべてプレイヤーの自由。豊富な職業、転職システム、そして悪魔合体と、数多くの魅力的な要素を持っている『ラストバイブルスペシャル』は、何度もプレイできる奥深さをもった、数少ないRPGの一つと言えるだろう。

アラビア風ファンタジーRPG

シャダム・クルセイダー

テンポの良さとバランス感覚が光るRPG。独特のアラビア風世界を舞台に、祖国を取り戻すための戦いが始まる！

帝国の魔の手からシャダム王国を救え！

『シャダム・クルセイダー』は、悪の帝国から祖国を取り戻すために立ち上がった、亡国の王子の冒険を描いたファンタジーRPGだ。とはいえ、あまり堅い話ではなく、主人公の王子はお気楽な性格で、かわいい女の子に弱い元気な少年。そんな彼が、悪の帝国に捕まったお姫様を救い出したり、仲間を増やしたりしながら、最後には伝説の魔王アーリマンを倒して世界を救っていくのだ。

このゲームは、全部で五つの章から構成されている。ゲームの世界観がよく出ているので、ちょっと紹介してみよう。

第1章は、突然征服されてしまったシャダム王国から、親交の深かった隣国へと王子が脱出するまでの話。このゲームのプロローグといってよい章で、五つの章の中では最も短い。この章で王子は魔法のランプを手に入れ、ランプの精を仲間にして、冒険に旅立つことになる。



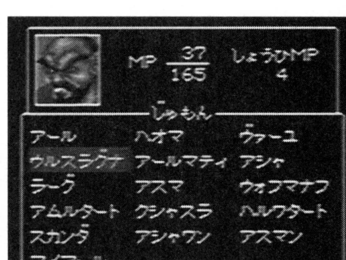
突然襲われるシャダム王国。国王を残して王子は脱出する。

第2章では、王子たちは隣国へ向かう途中、補給のためにとある孤島に立ち寄る。だが彼らはそこで敵に船を奪われ、小さな街がたった一つあるだけの島に取り残されてしまうのだ。しかしその街で情報を集めてみると、島にある古代の神殿には脱出の手段が隠されているらしい。この章では、船乗りのシンドバッドが仲間として加わってくる。

第3章では、捕らわれた隣国の姫を救出するべく、敵の帝都へと乗り込むことになる。一度は捕らわれてしまう王子たちだったが、牢で知り合った盗賊シートを新たな仲間にして脱出。再び姫の救出に向かう。またその後、無事隣国へ逃げ延びた王子たちは、再びシャダム王国へと潜入。レジスタンス組織の助けを得て、祖国の奪還を目指す。

第4章は、魔王を封じる力を持つという指輪を求め、古代遺跡を探索する。だが、遺跡の扉を開くアイテムは盗賊団に盗まれており、まずはそれを取り戻す必要がある。ここに出てくる盗賊団のイメージは、まさに『アリババと40人の盗賊』そのままだ。

最終章である第5章は、復活した魔王を倒すため、砂漠に出現した塔へ挑む。塔の中はやがて冥界へと通じ、そこで魔王との最終決戦が行われるのだ。



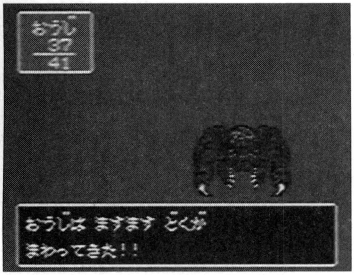
魔法が使えるのは魔人だけ。慎重に使いたい。

小気味よくサクサク進むRPG

このゲームはとにかくテンポがいい。冒険の拠点となる街は、どこも小さめにまとめられていて、街にいる全ての人間と会話をして

も、せいぜい数分程度で済む。一つの章に一つから二つ存在しているダンジョンも、たいがい街からさほど遠くない場所にあるので、すぐにたどり着くことができるし、ダンジョン自体がコンパクトにまとまっているので、1～2時間もあれば、くまなく探索することができる。ときにはちょっとした謎解きを要求されることもあるが、必要な情報を集めたり、少し頭をひねれば、すぐに解けるものばかりなので、冒険が単調にならないためのスパイスにこそなれ、決してゲームの進行を妨げたりはしない。

　戦闘も小気味いい。コマンドは各キャラごとに四つのみにまとまっており、コマンドの選択にあれこれと悩んだりしなくてもよいし、戦闘中HPが0になっても、戦闘が終了すると自動的に復活してくれる。死んだキャラを生き返らせるために、わざわざ街に戻ったりしなくてもよいので、非常に助かる。そもそも戦闘のバランスが良いので、コマンドや魔法の選択にある程度気を使っていれば、パーティーが全滅することはまずないだろう。また、セーブはオートセーブになっているので、前に電源を切った所から、すぐに再開することが可能だ。ちょっとした空き時間などにやるのに、まさに最適といえる。



このゲーム中、最もツライのが「毒」。戦闘が長引くと気絶してしまうのだ。

　ただこのオートセーブが、ときに罠になることがある。例えばパーティーが全滅し、ゲームオーバーとなってしまった場合、データはパーティーが全滅した戦闘の直前でセーブされる。ところが、その戦闘がイベントに組み込まれたものであった場合、セーブデータから再開しても、否応なく同じ敵との戦闘となり、パーティーのレベルが低かったり、有効なアイテムを準備していなかったりすると、戦闘に勝てず、そこから先に進めなくなってしまうのだ。他にもダンジョンを完全に探索し切っていないうちに章が終わってしまい、貴重なアイテムを手に入れ損ねてしまうなどということも考えられる。

　幸いにもこのゲームはセーブデータを三つまでコピーすることができるので、テンポが良いからといって、何も考えずに進めるのではなく、キリのいいところでデータのバックアップを取っておくことをお勧めする。

アラビアンな世界で冒険を楽しもう

　世界観も、このゲームを支える大きな魅力の一つだ。どこへ行っても街は砂漠に囲まれているし、キャラクターたちはオリエンタルな衣服に身を包んでいる。主人公の仲間になるのも、ランプの精やシンドバットという名の少年で、武器や防具もソードやプレートメイルではなく、シャムシールやターバンなのだ。出てくるモンスターも、毒サソリやグール、ロック鳥、中にはアブラカダブラなどというキテレツな名前のものまでいる。イベントでも、盗賊団のアジトである洞窟の岩戸を開けるためには合い言葉が必要で…など、ゲーム全般に渡って、アラビア風の雰囲気に満ちているのだ。

　『シャダム・クルセイダー』は、テンポ良く進む抜群のゲームバランスと、中世ヨーロッパ的な世界観が多かった当時としては、ちょっと異色な世界観が楽しめるゲームである。手軽ながらも、正当派RPGならではの手応えを充分に感じさせてくれるだろう。



テンポの良い戦闘シーン。操作系もシンプルにまとまっている。

変化するマップの先を読み、お姫さまを救い出せ！

マジカルパズルポピルズ

マニュアルの面白さにも定評があるテンゲンのソフト。本作も開発中のボツマップが掲載されるなど、嬉しい内容となっている。購入時はマニュアルの有無を要確認。

縦軸の先読みと横軸のタイミング

メガドライバーにはお馴染み、今は亡きカルトメーカー「テンゲン」唯一のGGソフトだ。

本作は固定画面式のパズルゲーム。画面はブロック、トゲ、ハシゴ、ドアなどのパーツで構成され、そこにスライムなどのモンスターと、始終「HELP」とわめいているお姫さまが配置されている。プレイヤーは王子さまを動かし、お姫さまの所へたどり着けばクリアとなるのだ。

王子さまはパンチ、キック、頭突きの三つのアクションができ、上下左右のブロックを破壊できる。ブロックは破壊すると、ダルマ落としの要領で上段のブロックが落ちてきて、それまで通れなかった所が通れるようになるなど、マップが変化していく。王子がモンスターに当たったり、真上からトゲに落ちたり、あるいは身動きの取れない「手詰まり」になってしまうと1ミスだ。

非常にありがちな表現だが、このゲームは実に奥が深い。まずクリアするために考えなければならないのはブロック破壊によって生じるマップ変化の先読みだが、これは容易に予測できる。しかし、ここにお姫さまとモンスターの動きが加わると少々難しくなる。姫とモンスターは横の同一線上を往復して動くので、マップの変化に伴って落ちてきたり、どこかに突っかかってしまったりという事態が起こる。王子によるマップの縦軸の干渉と、お姫さまの横移動のタイミングという両要素を考えなければならないのである。

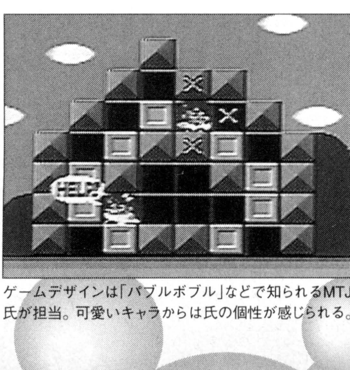
文章で読むと難しそうに感じるかもしれないが、やってみると簡単だ。若干のアクション性と、熟考を要するパズル性が上手く融合した秀作になっている。

ドット単位の動きで最短手数を目指せ！

普通にクリアするだけでも十分楽しいが、各面をどれだけ少ない手数で解けるかに挑戦するのが本作の醍醐味である。最短手数は自動でセーブされるようになっている。

手数は王子のパンチ、キックなどが一手として数えられるほかに、ブロック1個分の移動でも一手となる。横に半歩動いた後、ハシゴを縦に半歩分登っても合計で一手として加算されるのである。手数を削るためにはちょっとしたコツあり、それが本作をさらに奥深くしている。例えば下段のブロックを壊す場合に、王子をわざわざブロックの真上まで移動させず、半身だけ乗り出した状態でキックを出し、ブロックを壊すと半歩分(1／2手)節約できる。同様にハシゴに登る場合にも、身体を半身だけハミ出させて登ると、これまた半歩分節約できるというわけだ。王子はドット単位での移動が可能なので、1ドットを削るつもりでプレイすると飛躍的に記録が伸びる。これが実に熱いのだ。

ほかにも数々のスーパーテクが隠され、中毒性が高い。パズル好きならずともプレイ必須の一本だ。



ゲームデザインは「バブルボブル」などで知られるMTJ氏が担当。可愛いキャラからは氏の個性が感じられる。

確立されたマンネリズムが楽しい
モンスターワールドII

マニアの間のみ存在を知られた幻の作品のGG版。洗練されたアクション性と、練り込まれたマップ構造をじっくり堪能して欲しい。

ゲームはいきなりクライマックスから

本作は元々'89年にセガマークIII用として開発されたものだが、市場性の問題で長らく日の目を見ず、3年の時を経てようやくGG版として発売されたといういわく付きの作品。「モンスターワールド」(以降「MW」)シリーズはすでにメガドライブで「III」と「IV」の二作が発売され、いずれも名作として熱狂的な支持を得ているが、前述の理由からこの「II」の存在はあまり知られていないようである。

基本システムは横スクロールアクションで、剣とジャンプを駆使して敵と戦う。拾えるお金で装備を整えるなど、RPG要素もある。

ゲームをスタートするといきなりクライマックス。主人公のHPは255のマックス状態、装備品はすべて「レジェンドソード」など伝説の武具がひと揃い(しかもBGMはシリーズ恒例の最終ダンジョンのテーマ)。迷路のような回廊を抜け、後は最終ボス、ドラゴンと戦うのみ。強敵だが何とか倒し、ホッとしたのも束の間、主人公の体はドラゴンの呪いにかかり、モンスター(リザードマン)に変身してしまう。

ここでおもむろにタイトルが挿入され、それまでがプロローグだったと気づく。この主人公を元の人間に戻すのがプレイヤーの目的となるのである。

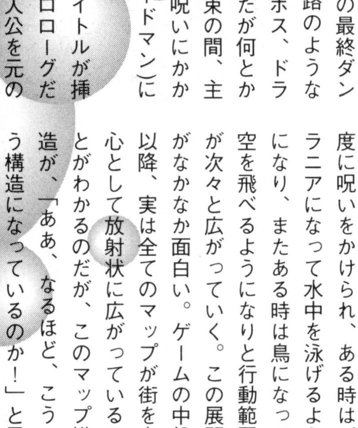
広いマップを探検し、解いていくのが面白い!

プロローグが終わるとそこは街の中。病院やショップはあるものの、基本的にこのゲームはノーヒントで、行ける所に行ってみるしかない。敵を倒して金を貯め、宝箱を開け、ショップで武具を整える。拾った鍵でドアを開け、先へ進むとまたもやドラゴンが待っていた。倒すとさらに新たな呪いをかけられ、主人公はまた別の姿になってしまう。

こうして新たなドラゴンを倒す度に呪いをかけられ、ある時はピラニアになって水中を泳げるようになり、またある時は鳥になって空を飛べるようになりと行動範囲が次々と広がっていく。この展開がなかなか面白い。ゲームの中盤以降、実は全てのマップが街を中心として放射状に広がっていることがわかるのだが、このマップ構造が、「ああ、なるほど、こういう構造になっているのか!」と思わずポンと膝を打ちたくなるほどにウマイのだ。

変身したキャラごとに攻撃の間合いが変わり、アクションとしても手ごたえがある作りだが、プレイ感覚は「マップを解いていく」という印象だ。これはシリーズとしては異色だが、面白さは「III」、「IV」に匹敵する程に抜群である。

尚、「MW」シリーズ未経験の方には本作で遊ぶ前に、「III」のプレイをオススメしたい。本作の随所に見られるいい意味でのマンネリズムを理解でき、何倍にも楽しめるハズだ。



ファンは絶対多いハズだから、開発元の「ウェストン」にはぜひ「MWV」の制作をお願いしたいです。

ゲームギアでもSTG!

GGアレスタ

液晶画面とSTGの相性は最悪だが、ちゃんと『アレスタ』しているのだった。

シューティングで名を馳せたコンパイル

今やすっかりぷよぷよしたメーカーに成り果ててしまった(って、別に悪かないが)コンパイルだが、本誌読者の中には、かつて同社がコンシューマのSTG界に名を馳せていたことを記憶している方も多いことと思う。現在ほどSTGが冷遇されていなかった時代、むしろゲームの花形ジャンルといってもよかった時代も幸いしていたのかもしれないが、コンパイルのSTGは人々の注目を集めた。ディスクシステムの『ザナック』を皮切りに、ファミコン、マークⅢ、PCエンジン、スーパーファミコン、メガドライブ、メガCD、ゲームギアと、実に様々な機種でシューティングを発売してきた同社だが、いずれの作品にも「コンパイル節」とでもいうべき味わいを漂わせており、プレイしてみればすぐに同社の作品であることを感じ取れる臭いを持っていた。なんといってもその圧倒的なスピード感は、一度プレイしたら忘れることができない。

随所に効果的に使われる高速スクロール、自機や敵機のクイックな動き、次々にばら撒かれるパワーアップアイテムによるゲーム展開の早さ等々…。

こうした雰囲気を踏襲した、コンパイル製シューティングの代表ともいえるのが『アレスタ』シリーズだ。マークⅢが元祖で、メガドライブ、メガCD、スーパーファミコン、ゲームギアと機種をまたいで発売されており、シリーズとはいうものの、ストーリーや背景設定はそれぞれ異なり、直接のつながりはない。

ゲームギア版は…

さて、本題の『GGアレスタ』だが、目に厳しい流れる液晶画面、プアな入力デバイス(やはりSTGをプレイするにはジョイスティックに限る)という、シューティングをプレイするには難儀な条件が重なってしまっている。



やっぱりGGの液晶画面では、敵の動きや弾なんかがちょっと見にくいかも…。

しかし、中身のほうはちゃんと『アレスタ』しているのだ。パワーチップをチマチマと集める作業に昔を思い出して思わず涙があふれてしまう。操作系は十字キーによる移動と、1ボタンでメインウエポンとサブウエポンを同時発射する伝統のスタイル。ボンバーは無しで、フルパワーアップ状態になると手持ち無沙汰になるところが、いかにも「あの頃」の家庭用シューティングといった感覚で実に懐かしい。

貧弱なハードウェアで画面にどれだけ敵や弾を表示できるか、どれだけ派手な画面効果をあげられるかといったことに製作者たちが腐心していた時代のシューティングの匂い…。

イマドキのシューティングに慣れた体にはあくびが出そうになるのを堪えきれなくなるかもしれないが、ゲームギアということで、チョットした空き時間や移動時間にプレイするには調度良い塩梅かもしれない。

あの名作シリーズがADVに！
ファンタシースターアドベンチャー

GGで発売された2本の「ファンタシースター」シリーズから、ADVになった本作を紹介！

「ファンタシースター」の世界で冒険を

本作の舞台となるのは、パルマ、モタビア、デゾリスの三つの惑星からなるアルゴル太陽系…そう、あの名作シリーズ「ファンタシースター」の世界だ。

「ファンタシースター」といえば、マークⅢで発売された第1作が好評を得て、後にMDで何作も復刻版や続編が発売された、セガの古株RPGのシリーズである。この「ファンタシースターアドベンチャー」もそのシリーズの一つで、今までのRPGからは一線を画し、ADVとして作られた。ADVということであまり詳しくストーリーに触れられないのが残念だが、導入部分を少し紹介してみよう。

A.W.1268年12月のある日、モタビア星パセオのエージェントである主人公に一通の手紙が届いた。それは、古くからの友人である、科学者のケン・ミラー博士からのものだった。世紀の大発明をしたから見に来ないか、という誘いに、主人公は、休暇を利用して博士の住む惑星デゾリスへと向った。久しぶりの再会を喜び合ったのもつかの間、博士と発明したマシンが何者かに連れ去られてしまった…というものだ。

さて、ゲーム本編の方はコマンド選択型のADVだ。「いどう」「みる」「はなす」「とる」などのコマンドは、実にシンプルでわかりやすい。

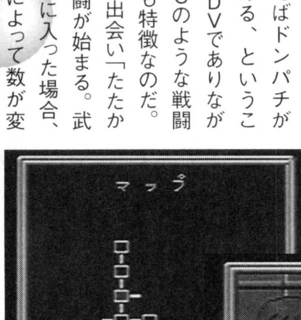
移動はすべて、現在位置との東西南北上下の関係で行われるため、位置関係が把握しやすく動きもスムーズだ。また、「システム」にマップ機能が付いているため、現在位置も掴みやすくなっている。もっとも、このマップ機能も、あくまでも位置関係の把握だけであって、どこになにがある、というところまではわからない。付いているだけで大変ありがたいものであるのは確かなのだが…。

ADVで戦闘シーン!?

主人公は、攫われたミラー博士を救出しようと奔走している。ということはつまり、博士を攫った奴等に出会えばドンパチが始まることもある、ということだ。本作はADVでありながら、まるでRPGのような戦闘シーンがあるのも特徴なのだ。

主人公が敵に出会い「たたかう」を選ぶと戦闘が始まる。武器を選んで戦闘に入った場合、サイコロ（武器によって数が変化する）を振って、出た目だけダメージを与えられるというものだ。もちろん、相手も同じことをしてきて、HPが0になったら終了。

この戦闘シーンでのサイコロが、思ったようにいい目がなかなか出ず、少しイライラすることはあるが、GGのADVとしては充分な仕上がりになっている。ファンタシースターの世界をもっと堪能したい人にお勧めだ。



マップはこのような形で表示される。地域の繋がりはわかりやすい。



画面構成は普通のADV。ひらがなとカタカナなのが少し読みにくいのは仕方ない。

一味違うゲームギアの『忍』

ザ・GG忍

孤独な忍者の闘いを描いた『忍』シリーズ。GG版は五人組で敵に立ち向かう。

『忍』シリーズとは

元祖『忍』が登場したのは今から12年前。1987年のことである。'89年には続編の『シャドーダンサー』が登場、以後、メガドライブで『ザ・スーパー忍』、『同Ⅱ』、サターンでは『新・忍伝』が発売されるなど人気アクションゲームシリーズとなっている。ゲームギアでも今回紹介する『ザ・GG忍』と、続編の『同Ⅱ』の2タイトルが発売された。

シリーズに共通するのは、忍者を主人公に据えながら、舞台設定は現代に置いていることだ。忍者の末裔がその血を絶やさんとして修行を続けていたという設定は、チョット子供じみてはいるけれども、摩天楼を駆け巡る忍者のシルエットは掛け値なしに格好良く、ゲームに独特の味わいを持たせていた。

ゲームギア版だけの「朧五人衆」

ゲームギア版は、シリーズ中では後発の部類に入るものの、その時代設定は主人公ジョー・ムサシの若き日を描いたものになっている。後に朧（おぼろ）流忍者の頭目となるムサシも、まだ修行中の身であり、他のシリーズではお馴染みの体術（アクション）を身に付けていない。これを補うためにゲームギア版だけに登場するのが青忍、黄忍、桃忍、緑忍の四人の仲間たちだ。ちなみに主人公ムサシは赤忍で、五人合わせて朧五人衆という。まるっきりゴレンジャーである。

と、余談はさておき、ムサシ以外の四人は最初は使用することができない。それぞれ各ステージで捕らわれの身となっていたり、洗脳されてムサシの前に立ちはだかってくる。これを救出することによって初めて使用可能となるのだ。思えば、元祖『忍』や『シャドーダンサー』では、道中に少年忍者たちが捕らわれており、それを救出する必要があったが、それを思い出させてくれるフィーチャーといえよう。



こうして見るよりも、実際動かすとイイ動きになる。

各忍者たちは、それぞれ鎖鎌、波動拳、爆弾、手裏剣の使い手で、固有の体術も心得ている。鎖鎌で離れた場所へ飛び移る「鎌渡り」、地上と同じように水面を歩く「水上歩行」、天井に飛びつく「逆さはりつき」、より高くジャンプする「2段ジャンプ」といったものだ。もちろん、各忍者の能力を考慮して、場面に応じたメンバーを使い分けることが攻略の鍵になっていることは言うまでもない。

この、キャラを使い分けるという要素はなかなか面白いものなのだが、数ある『忍』シリーズ中でもゲームギア版だけのものである。他の機種でも同様の要素があっても良かったと思うのだが…。

この「GG忍」、『忍』シリーズファンを自認する方は、GGだからと馬鹿にせず、ぜひチェックしてみてほしい。

あのバーチャがこう変る！

バーチャファイターミニ

アーケードやサターンで一世を風靡した「バーチャファイター」。それがGGになると…ほら、こんなふうに。

アニメ版のバーチャが基本

読者の皆さんからも、「一体どんな出来になってるんだ!?」という興味津々のお便りをたくさん頂いた「バーチャファイターミニ」。

ゲーム画面は横から見た2Dになっていて、元の3Dポリゴンゲームの面影は全くなくなっている。それはいいとして、GGの二つしかないボタンで、どうやってバーチャのガード・パンチ・キックの三つを賄うのか？　と思った方。GG本体をよーく見てみよう。ほら、上の方にスタートボタンがあるね？　…そう、これがガードだ。つまり、三つのボタンに自然に指を乗せたとすると、人差し指（パンチ）・中指（ガード）・薬指（キック）という具合になる。言っちゃ悪いがこんな配置になるゲームは初めて見たぞ。

でも、ゲームの中身は思ったよりもマトモだった。横視点とはいえ、アキラの裡門やジャッキーのサマーソルトが再現されているのを見ると、「おおっ！」という感じ。もっともそれは、「思ったよりやるじゃん！」というレベルでしかないが…。



アキラの裡門が炸裂！　…してるように見えるでしょ？

登場キャラクターは全部で七人。「2」のキャラ（舜帝とリオン）が削られるのは仕方ないと思うが、ジェフリーがいないなんて、それはいくらなんでも愛が足りないぜ、セガさん!!

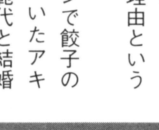
そして驚異的なのはストーリーモード。緒戦はパイと戦うことになるアキラだが、その理由というのがスゴイ。

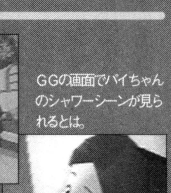
とあるチャイナタウンで餃子の50人前食いに挑戦していたアキラ。そこに、道場の師範代と結婚させられそうになって逃げてきたパイがやってくる。争いの中、アキラの餃子が空を飛んだ。追いかけるアキラは、勢い余ってそこにいたパイとキスしてしまう。「なんてコトすんのよ！　私のファーストキスを!!」…。アニメを見ていた人にはそうでもないかもしれないが、初見でコレをやられると、GGに体力と気力を思いっきり吸われる感じ。

どちらかというと、アーケード版「バーチャ」を本気でやり込んだお兄様方に「これもバーチャよん」とか言ってプレイさせ、卒倒する様を見るのが一番楽しいかもしれない。

GGポートレートはどうなっている？

サターンで「CGポートレート」というものが発売されていた。これは、歌に乗せてバーチャ各キャラの美麗CGがふんだんに入っているというもの。それがGGでも出たわけだが…キャラクターはすっかり「バーチャファイターキッズ」。なまじ、CGポートレートを意識した構図になっているところが涙を誘う。じっくりとご覧あれ。


彼女が手に持っているのはアイスクリームだと思えるか？


GGの画面でパイちゃんのシャワーシーンが見られるとは。

GGソフトリスト

☆価格は発売当時のメーカー希望小売価格（税別）です。
☆ジャンル
ACT：アクションゲーム　STG：シューティングゲーム
SPT：スポーツゲーム　RPG：ロールプレイングゲーム
ADV：アドベンチャーゲーム　PZL：パズルゲーム
TAB：テーブルゲーム　ETC：その他

元気株式会社			
デビリッシュ	91/03/29	¥3800	ETC

株式会社コンパイル			
GGアレスタ	91/12/29	¥4800	STG
ぷよぷよ通	94/12/16	¥3800	PUZ
魔導物語A	95/11/24	¥5500	RPG

サン電子株式会社			
上海II	90/12/27	¥3800	PUZ
紫禁城	91/04/26	¥3800	PUZ

シグマ商事			
スーパーゴルフ	91/04/19	¥3500	SPT

シムス株式会社			
ファンタジーゾーンGear	91/07/19	¥3900	STG
オパオパJr.の冒険			
ヘビーウェイトチャンプ	91/12/27	¥4200	SPT
エイリアンシンドローム	92/03/19	¥4500	ACT
IN THE WAKE OF VAMPIRE	92/10/23	¥4500	ACT
Kick&Rush	93/05/28	¥4500	SPT

株式会社CSK総合研究所			
ワールドダービー	94/05/27	¥4980	SLG

株式会社システムソフト			
対戦型 大戦略G	91/09/28	¥4800	SLG

株式会社セガ・エンタープライゼス			
コラムス	90/10/06	¥2900	PUZ
ペンゴ	90/10/06	¥2900	ACT
ウッディポップ	91/03/01	¥2900	ETC
スーパーモナコGP	90/10/06	¥3500	ETC
対戦麻雀 好牌	90/11/10	¥3500	TBL
サイキック・ワールド	91/02/02	¥3500	ACT
G−LOC	90/12/15	¥3500	STG
ワンダーボーイ	90/12/08	¥3500	ACT
ドラゴンクリスタル	90/12/22	¥3500	RPG

株式会社アクレイム・ジャパン			
タイトル	発売日	価格	ジャンル
モータルコンバット	94/12/17	¥4800	ACT
T2ジ・アーケードゲーム	94/02/25	¥4800	STG
NBA JAM	94/04/29	¥4800	SPT
エイリアン3	94/05/27	¥4500	ACT
スマッシュTV	94/07/24	¥4500	ACT
バートワールド	94/07/29	¥4500	ETC
アダムスファミリー	94/06/24	¥4500	ACT
ロボコップ3	94/06/24	¥4500	ACT
モータルコンバットII	94/09/09	¥4800	ACT
究極神拳			
T2ジャッジメントデイ	94/09/30	¥4500	ACT
クラッシュダミー	94/09/30	¥4500	ACT
スリック坊やの大挑戦			
NBAJAMトーナメントエディション	95/02/24	¥4800	SPT
NFLクォーターバッククラブ'95	95/02/24	¥4800	SPT
スターゲイト	95/05/26	¥4500	PUZ
トゥルーライズ	95/05/12	¥4800	ACT
バットマン フォーエヴァー	95/10/27	¥4800	ACT
フォアマン フォー リアル	95/10/27	¥4800	SPT

日商岩井インフォコムシステムズ株式会社			
ズールのゆめぼうけん	94/07/29	¥3800	ACT

エクレトロニック・アーツ株式会社			
FIFAインターナショナル・サッカー	95/09/14	¥4980	SPT

株式会社ウルフチーム			
斬 GEAR	90/10/23	¥3800	SLG

株式会社カネコ			
ベルリンの壁	91/11/29	¥3800	ACT

株式会社ゲームアーツ			
LUNAR さんぽする学園	96/01/12	¥5800	RPG

マクドナルド	94/03/04	¥3800	ACT
ドナルドのマジカルワールド			
バスター・ファイト	94/02/11	¥3800	ACT
ウインターオリンピック	94/02/11	¥3800	SPT
幽☆遊☆白書	94/03/18	¥3800	ACT
滅びし者の逆襲			
エコー・ザ・ドルフィン	94/03/11	¥3800	ACT
タントアール	94/04/22	¥3800	ETC
剣勇伝説YAIBA	94/09/09	¥3800	ACT
GPライダー	94/04/22	¥3800	ETC
とられてたまるか!?	94/06/03	¥3800	PUZ
ガンスターヒーローズ	95/03/24	¥3800	ACT
コカコーラキッド	94/08/05	¥3800	ACT
ダンクキッズ	94/09/16	¥3800	SPT
プロ野球GGリーグ94	94/09/30	¥3800	SPT
幽☆遊☆白書2	94/09/30	¥3800	ACT
～激闘! 七強の戦い～			
ダイナマイトヘッディー	94/08/05	¥3800	ACT
ソニック&テイルス2	94/11/11	¥3800	ACT
なぞぷよ アルルのルー	94/07/24	¥3800	PUZ
フレッド・カプルスズ ゴルフ	94/12/23	¥3800	SPT
イチダントアールGG	94/11/25	¥3800	ETC
ミッキーマウス 伝説の王国	95/01/13	¥3800	ACT
タマ&フレンズ	95/03/03	¥3800	ACT
3丁目公園タマリンピック			
エコー・ザ・ドルフィン2	95/02/03	¥3800	ACT
ライオン・キング	95/01/13	¥3800	ACT
ぎゃんぶるぱにっく	95/01/27	¥3800	TAB
リスター・ザ・シューティングスター	95/02/17	¥3800	ACT
ソニックドリフト2	95/03/17	¥3800	ETC
クイズギア ファイト!	95/04/07	¥3800	QIZ
テイルスのスカイパトロール	95/04/28	¥3800	ACT
TEMPO Jr.	95/04/28	¥3800	ACT
忍空	95/07/21	¥4800	RPG
戦え!プロ野球ツインリーグ	95/07/14	¥3800	SPT
テイルスアドベンチャー	95/09/22	¥3800	ACT
鬼神童子ZENKI	95/09/01	¥4800	ACT
ソニックラビリンス	95/11/17	¥3800	ACT
忍空2 天空龍への道	95/12/22	¥4800	ADV
忍空外伝 ヒロユキ大活劇	95/11/03	¥4800	PUZ
ばくばくアニマル	96/01/26	¥3800	PUZ
世界飼育選手権			
バーチャファイターMini	96/03/29	¥4800	ACT
怪盗セイントテール	96/03/29	¥4800	ETC
ドラえもん	96/04/26	¥4800	ETC
ワクワクポケットパラダイス			
パンツァードラグーンミニ	96/11/22	¥4800	STG
Gソニック	96/12/13	¥4800	ACT
GGポートレート ゆうき・あきら	96/11/01	¥3800	ETC
GGポートレート ぱい・ちぇん	96/11/22	¥3800	ETC
キネティック・コネクション	91/03/29	¥3800	PUZ
エターナルレジェンド	91/08/09	¥4500	RPG
アーリエル クリスタル伝説	91/12/13	¥4500	SLG

Theプロ野球'91	91/01/26	¥3500	SPT
タロットの館	91/03/08	¥3500	ETC
パット&パター	91/09/27	¥3500	SPT
がんばれゴルビー	91/06/21	¥3500	ACT
スペースハリアー	91/12/28	¥3500	STG
アウトラン	91/08/09	¥3500	ETC
忍者外伝	91/11/01	¥3500	ACT
ファンタシースターアドベンチャー	92/03/13	¥3500	ADV
超プロ野球'92	95/04/24	¥3500	SPT
ひょっこりひょうたん島	92/05/22	¥3500	ACT
ひょうたん島の大航海			
エアリアルアサルト	92/06/05	¥3500	STG
炎の闘球児 ドッジ弾平	92/08/07	¥3200	SLG
ウインブルドン	93/02/26	¥3200	SPT
なぞぷよ	93/07/23	¥14800	PZL
スーパーコラムス	95/05/26	¥3800	PUZ
ミッキーマウスのキャッスル・	91/03/21	¥3500	ACT
イリュージョン			
The GG忍	91/04/26	¥3800	ACT
クニちゃんのゲーム天国	91/11/22	¥3800	ETC
ジョーモンタナ フットボール	92/05/22	¥3800	SPT
アックス=バトラー	91/11/01	¥3800	RPG
ゴールデンアックス伝説			
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	91/12/28	¥3800	ACT
モンスターワールドⅡ	92/03/27	¥3800	ACT
ドラゴンの罠			
ドナルドダックのラッキーダイム	91/12/20	¥3800	ACT
バトルトード	94/01/14	¥3800	ACT
アイルトン・セナ	92/08/28	¥3800	ETC
スーパーモナコGPⅡ			
ベア・ナックル	92/11/27	¥3500	ACT
バットマン・リターンズ	92/10/23	¥3500	ACT
The GG忍2	92/12/11	¥3500	ACT
オリンピックゴールド	92/07/24	¥3800	SPT
レミングス	93/02/05	¥3500	A-PZL
トム&ジェリー ザ・ムービー	93/06/25	¥3800	ACT
チャックロック	92/10/30	¥3500	ACT
クニちゃんのゲーム天国Ⅱ	92/12/18	¥3500	ETC
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	93/03/26	¥3800	ACT
ぷよぷよ	93/03/19	¥3500	PUZ
ドラえもん ノラのすけの野望	93/04/29	¥3500	ACT
ああ播磨灘	93/07/02.	¥3800	SPT
ベア・ナックルⅡ	93/07/23	¥3800	ACT
死闘への鎮魂歌			
ジュラシック・パーク	93/07/30	¥3800	ACT
GGアレスタ2	93/10/01	¥3800	STG
ソニック&テイルス	93/11/29	¥3800	ACT
ドナルドダックの4つの秘宝	93/12/17	¥3800	ACT
アルティメイトサッカー	93/11/19	¥3800	SPT
対戦麻雀 好牌Ⅱ	93/12/17	¥3800	TAB
アラジン	94/03/25	¥3800	ACT
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	92/11/21	¥3800	ACT
ぎゅわんぶらあ自己中心派	92/06/12	¥3800	TBL

ポケット雀荘	92/02/07	¥3500	TBL
ギアスタジアム平成版	95/10/20	¥3500	SPT

日本コンピュータシステム株式会社

ヘッドバスター	91/03/15	¥3500	SLG

株式会社日本テレネット

グリフォン	91/07/26	¥3800	STG

株式会社ハドソン

スーパー桃太郎電鉄3	95/12/15	¥5800	TAB

株式会社バンダイ

美少女戦士セーラームーンS	95/01/27	¥4800	ACT
SDガンダム	95/03/24	¥4800	SLG
テレビアニメ スラムダンク	94/12/19	¥4800	SPT
クレヨンしんちゃん 対決! カンタムパニック	95/02/24	¥4800	ETC

株式会社ビック東海

スクラッチゴルフ	94/03/25	¥4800	SPT

株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア

スクウィーク	91/04/26	¥3800	ACT

株式会社フェイス

琉球	94/05/31	¥3800	PUZ

株式会社マイクロネット

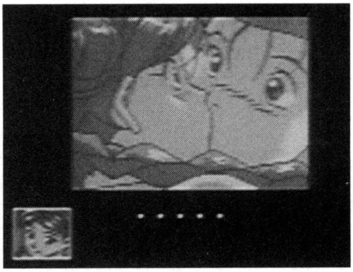
ジャンクション	91/02/24	¥3000	PUZ
リディック・ボウ・ボクシング	94/01/21	¥3800	SPT

株式会社マイクロキャビン

ポップブレイカー	91/02/23	¥3800	STG
フレイ ～修行編～	91/12/27	¥4500	STG

株式会社リバーヒルソフト

倉庫番	90/12/15	¥3500	PUZ
バスターボール	92/03/20	¥3800	SPT
フェイスボール2000	93/12/17	¥4500	ACT



おまけ。バーチャミニより。
GGでキスシーンが見られるとは。

シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	94/11/11	¥5500	RPG
ファンタシースター外伝	94/07/24	¥4500	RPG
シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	94/12/23	¥5500	RPG
プロ野球GGリーグ	94/11/25	¥4500	SPT
シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の覚醒	95/01/13	¥5500	RPG
魔導物語1 3つの魔導球	95/03/03	¥5500	RPG
なぞぷよ2	95/02/03	¥4500	PUZ
ソニックドリフト	95/01/13	¥4800	ETC
Jリーグ GGプロストライカー'94	95/01/27	¥4800	SPT
女神転生外伝 ラストバイブル	95/02/17	¥5500	RPG
魔導物語2 アルル16才	95/03/17	¥5500	RPG
モルドリアン	95/04/07	¥4800	RPG
魔法騎士レイアース	95/04/28	¥4800	RPG
魔導物語3 究極女王様	95/04/28	¥5500	RPG
ロイアルストーン	95/07/21	¥4800	SLG
シルヴァンテイル	95/07/14	¥5500	RPG
ラストバイブルスペシャル	95/09/22	¥5500	RPG
シャイニング・フォース外伝 FINAL CONFLICT	95/09/01	¥5800	RPG
魔法騎士レイアース2 making of magic knight	95/11/17	¥4800	SLG
ゴジラ 怪獣大進撃	95/12/22	¥5500	SLG
Jリーグサッカー ドリームイレブン	95/11/03	¥5500	SPT
野茂英雄のワールドシリーズ ベースボール	96/01/26	¥4800	SPT
ねこ大好き	96/03/29	¥4800	SLG
ペット倶楽部 いぬ大好き	96/12/06	¥4800	SLG

株式会社タイトー

タイトーチェイスH. Q.	91/03/08	¥3800	ETC
ハレーウォーズ	91/06/21	¥3800	SFT
ラスタン・サーガ	91/08/09	¥4500	ACT
パズルボブル	96/08/02	¥4800	PZL

株式会社タイムワーナーインタラクティブ

マジカルパズル ポピルズ	91/07/12	¥4800	PZL

株式会社タカラ

餓狼伝説スペシャル	94/11/25	¥4800	ACT
サムライスピリッツ	94/12/09	¥4800	STG

株式会社テクノスジャパン

ポパイのビーチバレーボール	94/08/12	¥4800	ACT

株式会社ナムコ

パックマン	91/01/29	¥3500	ACT
マッピー	91/05/24	¥3500	SPT
ギアスタジアム	91/04/05	¥3500	ACT
ワギャンランド	91/07/26	¥4000	ACT
ギャラガ91	91/10/25	¥3500	SPT

「中古問題を考える」第三弾！
前回の記事に対する読者の反響と補足

前号の記事に対して読者の方から、実に様々な反応や意見が多数寄せられた。その中で少々気になった意見があったので、今回はそれに関する補足記事をお届けしたい。

とんでもない仕入れ値の秘密とは？

前号では、元ショップ店員の方からのお便りを紹介させていただいた。この記事に対して、読者の方からは多数の反響と意見が寄せられ、様々な意見をいただいた。どうもありがとう！

その意見を見てみると「問屋さんから卸値１０２％というＦＡＸ（仕入れ情報）が送られてくることがある」という記述に対して、「Ｓ社の横暴に怒りを感じます」という意見が多数あった。

この点で、誤解を生んでしまったようなので、その記事について編集部から少し補足をさせていただきたい。まず、大阪府のＴさんが以前勤めていたショップは、ＰＳソフトの卸販社とは直接契約を結んでいない、ということ。記事中での「問屋さん」は、他のゲーム機用ソフトも同時に扱っている問屋で、そこから商品を仕入れていたそうだ。つまり、１０２％という仕入れ値は、その問屋さんがつけていた可能性が高く、Ｓ社自身が仕入れ値操作を行っているわけではないのだ。

編集部での補足が足りなかったようなので、この場を借りて、補足と訂正をさせていただきたい。本当に申し訳ない。

だが、このようなとんでもない仕入れ値情報を流す心ない問屋さんはＳＦＣ隆盛の頃から少なからずあった。ＳＦＣで有名大作が発売された時の体験談をちょっと披露させてもらおう（筆者は以前、ゲームショップに勤めていた経験があるのだ）。

有名大作ＲＰＧは大量に入荷しなくてはならない。なぜなら「人気作がちゃんとあるショップ」という認識をお客さんに持ってもらうためで、今後の客足に影響するからだ。そこで、数を集めるために奔走することになる。まず問屋さんに、初回受注の段階で欲しい本数よりかなり多目の数字を提示する。なぜかというと、たいていの場合、カットされてしまうからだ。例えば１００本注文すると、だいたい40本納品ということになる。また、これを3週間に渡って分納されることもある。しかし、それでは数が足りないし、「売り逃し」てしまう。そこで、普段取り引きのない問屋にも注文を入れる。これで数が揃えばいいが、そういうことはまずない。なかば諦めていると発売日直前に「特価情報」というＦＡＸが流れ、そこには「掛け率98％」などという数字が踊っているのだ。「だったら分納といわず、もっと多く商品を流せ！」と言いたくなるが、背に腹はかえられず、涙を飲んで仕入れてしまうことになるわけだ。このようにして「値段は一万円以上もするが、ショップは一本あたり５００円程度の儲けにしかならない」飛ぶように売れていく有名大作ＲＰＧがショップに入荷されることになるのだ…。

むろん、こういう事情はユーザーが知らなくてもいいことだ。ユーザーにとっては、欲しいソフトを自分が適正だと考える値段で購入できることが最重要だろう。だが、ショップは「よく売れるゲームだから、定価で販売している」訳ではないことも知っておいてほしいと思う。

さて次回は、ここ最近急増している中古ソフト販売をめぐる訴訟裁判の動向などを追ってみたい。ぜひ読者の方からも、これについての意見を寄せてほしい。

頭脳労働にすべてを捧げる！

疾走！魔法大作戦

第2回　ロマンシング　サ・ガ2（後編）

歴代皇帝およびパーティメンバーがすべて魔法使い系という、究極の魔法帝国を作るため、日夜他国まで出張っては領土を拡大していた日々。だがしかし、七英雄の強大な力が帝国の行く手を阻む！帝国開闢以来の危機を、彼らは切り抜けることができるのか!?

『この先進むには、地道に長いことかけて成長させ、敗れた七英雄の誰かを倒すしかないだろう』（本誌8号より）

そう。やるしかないんだ。血のにじむような努力と根性と気合と乙女の貴重な時間を注ぎ込むことになろうとも、気がついたら季節が二つくらい変っていても、大魔導帝国を完成させなければならないんだ！　みんな、この辛酸の日々をわかってくれるね？　頼む、わかってくれ。でないと私がカワイソウだ。ああもうっ、何十時間プレイしたって、文章にしたらたった4ページしかないんだから、ほんっと割に合わない商売だよなあ。

…なーんていう泣き言はこれくらいにして、さっさとレベルアップして七英雄を倒すか。これも仕事だし。

書くは易し　行うは難し

倒した。…倒したよママン！

ちなみに4行前からここまでの所用時間は8時間。数十時間という予想を大きく覆す快挙となったのは、やはり偉大なる魔法の力だったのだ。ビバ！　魔法!!

さあそれでは、我が魔法軍団がいかにして前回の苦境から脱出したのかを、とくとご説明しようではないか。

この時点で戦うことのできる七英雄は、ダンターグ、ロックブーケ（の前哨戦の守護者）、ノエル、ワグナスの四人。発生しているイベントをすべてクリアしてしまったのに年代がジャンプしないため、何がなんでもこの中の一人を倒さなければならなくなってしまったのだ。かといって、むやみやたらにレベルを上げたから解決する、という問題ではない。何か、何か突破口があるはずだ…。

退化しかけた脳みそをフル回転させて熟考した結果、まるでこのゲームのキャラクターたちのように、頭上に電球がピコーンと点灯した。

「そうだ、ソードバリアがあるじゃないか！」

ソードバリアとは天の術（魔法）の第4段階にある術。すべての剣や爪による攻撃を弾けるという、夢のような効果を持っているが、自分自身にしかかけられないという欠点もある。だが、筋肉集団ならいざ知らず、我が魔法軍団の頭脳をバカにしてもらっちゃ困る。その程度のことは何の障害にもならないのだ。天の術は全員習得済みなので、肝心のソードバリアを覚えさえすれば、晴れて全員剣の攻撃は無効になる。う〜ん、やっぱり魔法は素晴らしい。こういう場面で必ず活躍してくれるところがニクイよなあ。もっとも、最初から魔法にこだわらなければこんな苦労もしなくて済んだはずなのだが…。

かくして十九代、二十代の二代の皇帝にわたって、ソードバリア習得作戦が展開された。術のレベルを上げるためには、戦闘でその系統の術を使わなければいけない。現在持っている3段階までの天の術といえば、「全体攻撃」（ただし、非常にちまちまと）、「回復」、「一体に攻撃」（消費術ポイントが高く、威力は低い）の三つ。この非力な術だけで戦闘を展開し、なんとかソードバリアを覚えたのが8

時間後ということなのだ。

女王様、私をハエと呼んで

さて、念願のソードバリアをひっさげ、誰から倒してくれようか…と舌なめずりしたところで白羽の矢を立てたのはロックブーケ。だが、彼女には以前一度負けているため、普通に行っても「神殿の守護者を倒してちょうだい」と言われるだけだ。それでは、守護者を撃破すれば彼女との再戦の道が開けるのだろうと考え、一路パーティは神殿へと向った。ここの守護者は、お誂え向きに剣の攻撃を



ここが冥の術の部屋。ほかと違って森の奥に隠された建物の中にあるのだ。

大量に仕掛けてくるタイプ。あとは、肝心のソードバリアを張り終わる前に、全滅しないことを祈るのみだ。このあたりが、打たれ弱い魔法使いの悲しいところなんだよなぁ。しかしソードバリアさえ唱えてしまえば、あとはタコ殴り（殴りではないが）にするだけ。ついに守護者を倒すことに成功した。やった！ やりましたよ、ロックブーケ女王様〜っ!!

「まあ、ありがとう。強いのね」

「神殿の秘密って一体？」

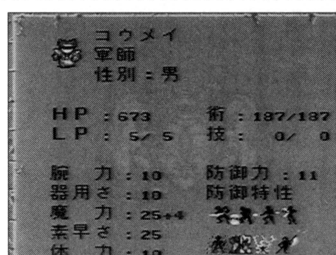
「お前には関係ないから、さっさと行きなさい」

「ハイ、おおせのままに」

…ちょ、ちょっと待てーっ!! ハクヤク貴様！ 戦え、戦うんだっ。

くっ…ロックブーケにたぶらかされたのは、7代も前の皇帝だというのになんたるザマだ。このゲームの「継承法」とかいうのは、ロクでもないモンまで次代の皇帝に継承してくれるらしい。人魚への恋心は継承しなかったくせにずるいやつ。

敵前逃亡は死あるのみ。後の世で、「帝国処刑場」というアダ名のついたルドン高原にて、二十代皇帝ハクヤクは、部下の手によって暗殺される。



我が軍最強の軍師コウメイのパラメータ。魔力２５＋４が燦然と輝く！

そして次の皇帝は女性のオニキスを指名。さあロックブーケ、今度は女同士だぞ、戦ってくれるんだろうな!?

「神殿の秘密って一体？」

「皇帝…ハエのようにうるさい奴ね。消えなさい！」

四半世紀強の人生の中で、「ハエのよう」と他人に言われて喜んだのは初めてだ。「ねぇ聞いてっ。アタシ、女王様に『ハエのような奴ね』って言われたの！ もう嬉しくって今夜は眠れそうにないわっ」と、興奮のあまり真夜中に友人宅に電話したのだが、今考えると非常に誤解を生みそうな発言だったかもしれない。あとで、フォロー入れておこうっと。

悲しみのルドン高原

そんなわけでロックブーケは昇天し、無事年代は250年ジャンプ。そうしたらもう、あれよあれよという間にイベントが起こり、ついに「コムルーン火山再爆発の危機」が訪れた。この爆発さえ起これば、待ちに待った失われた「冥の術」を手に入れることができるのだ。爆発させてしまうとコムルーン島は壊滅状態になるが、我が魔導帝国の繁栄のため、島民には犠牲になっていただこう。

思惑通り火山は大爆発を起こし、沖合に浮かんだ「浮上島」の中で、対峙した皇帝と魔術師。

「さては、冥の術を手に入れるために、この爆発を仕組んだのね！」

「おっと、陛下も共犯ですよ」

なんと無礼な魔術師！ 皇帝は共犯じゃなくて主犯だ、馬鹿者。

年表

1000 レオン　唯一の魔法の使い手として活躍。
ジェラール　部下の暗殺を企んだ挙げ句、
1001 全滅。
サジタリウス　クジンシー撃破。
術研究所設立。
ライブラ　運河要塞解放。
デイジー　カンバーランドにて全滅。
1126 アイリス　カンバーランドにて全滅。
プロキオン　カンバーランド2王子の霊を
救うも、サイフリートに敗れる。
ヘイゼル　カンバーランドが帝国領に。
メッシナ鉱山。
ウィンドシード　宝石鉱山。帝国大学設立。
1230 サイゴ族との交流。
リリィ　コムルーン島火山鎮火。
1286 レオンブリッジ建設。
ボクオーン撃破。
1289 ハクヤク　白アリの巣。
1376 チュウタツ　武装商船団。
ダンターグに初挑戦するが、全滅。
1377 コウキン　ロックブーケの僕に。
神殿の守護者に敗れる。
1378 モウトク　テレルテバ解放。
人魚薬作成に着手。
エメラルド　人魚薬完成。

何しろ、自分が冥の術を手に入れるためには、自国の領土が壊滅しようと知ったこっちゃないんだから。だから秘密を知っている魔術師には、さくっと死んでもらおうか。

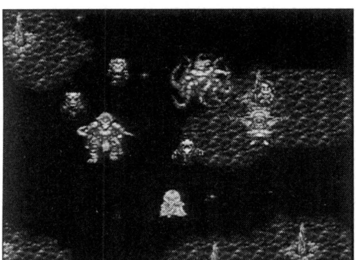
　ということで無事、第6の術も入手。しかし、ホントに時代劇の悪代官みたいな皇帝だったなあ。

　コムルーン火山爆発の責任を取って引退した皇帝の後、島民のタタリかどうか定かではないが、またぞろイベントが発生しなくなってきた。とりあえずノエルと戦ってみたら、割合あっさり勝ててしまったので（もちろんソードバリア様のおかげ）、残る七英雄はワグナスとダンターグの二人。…二人い!?　ということは、このどちらかを倒した後は、確実に年代ジャンプして、最終皇帝になるということじゃないか！

　このゲームは、最終皇帝になってしまうとHP以外の能力をアップさせることができない。そのため、ラスボス戦のことを考えると、術ポイントの量が非常に重要になってくるのだ。戦闘中にHPは回復できるが、術ポイントはできない。それだけに、「物理的に術ポイントが足りなくてクリア不可」という状況も考えられるのだ。ここまで来て、そんな結末は嫌すぎる。

　現在の皇帝の術ポイントは147。最強の攻撃魔法ギャラクシィを11回唱えたら、もうすっからかんだ。なんとしても、上限を上げなければいけない！

　その方法としては、「皇帝が代替わりする時は、各パラメータとも二人の皇帝の高い方が継承される」という法則を利用するのが賢いだろう。つまりこの時代のうちに、可能な限り能力の高い魔法使いどもをとっかえひっかえ皇帝の座に据えて、労せずしてパラメータの上限を上げていこうという作戦だ。



いよいよ七英雄との決戦。今までの辛く苦しい日々が走馬灯のように甦る。

　そして二十五代から三十六代までの皇帝は、すべて帝国処刑場…ルドン高原の露と消えた。

「アメジスト陛下、帝国のためにお命頂戴！」

「ぎゃああああっっ」

「…ハクゲン、お前は術ポイントが高い。次の皇帝になるのだ」

「わかったよヴェガ。君はHPが高いから、僕が皇帝になったら、すぐに僕を殺して君が後を継いでくれ」

　というような会話があったかなかったかは知らないが、とにかく1年の間に十三人の皇帝が立つという異常事態。しかもそのうちの十一人は、能力アップのため、臣下に処刑されているのだ。我ながらこんな国には住みたくないと思うよ。

　だが、十一人の皇帝を犠牲にしただけあって、HPは72、術ポイントは31も上げることができたのである。

　さあ、出でよ最終皇帝バクスチュアル！　824年かけて築き上

疾走！魔法大作戦

	コウメイ	戦闘中に全滅。
	シゲン	人魚薬の使用に失敗。以後、帝国は荒んで行く…。
	ライブラ2世	戦闘中に全滅。
	ハクヤク2世	神殿の守護者に勝利後、ルドン高原にて暗殺。
	オニキス	ロックブーケ撃破。
1628	タンプク	宝石鉱山鉱夫急死事件解決。ロンギット海の嵐静める。
1681		スービエ撃破。
1682	ローズ	ルドン高原にて暗殺。
	ルビー	コムルーン火山爆発の責任を取って引退。
	コウキン2世	ルドン高原にて暗殺。
	アメジスト	ルドン高原にて暗殺。
	ハクゲン2世	ルドン高原にて暗殺。
	ヴェガ	ルドン高原にて暗殺。
	シリウス	ルドン高原にて暗殺。
	コウメイ2世	ルドン高原にて暗殺。
	トパーズ	ルドン高原にて暗殺。
	アイヴィ	ルドン高原にて暗殺。
	ポラリス	ルドン高原にて暗殺。
	タンプク2世	ルドン高原にて暗殺。
	オパール	ルドン高原にて暗殺。
	チュウタツ2世	ノエル撃破。ダンターグ撃破。
1824	バクスチュアル	クジンシー、ワグナス撃破。七英雄との戦いにピリオドを打つ。

げた、大魔導帝国の威力を七英雄たちに見せてやるのだ!!

そして伝説へ…

プレイも4回目ともなれば、今さら「継承法の謎が」とか「七英雄の真実」なんてものを、わざわざ探りに行く必要もない。

そんなわけで、最終皇帝は一切寄り道をせず、復活したクジンシーを一蹴し、そそくさとラストダンジョンに向ったのである。

さて、ラスボスとの戦いの前には、緻密な術ポイントの分配計算が必要だ。五人パーティのうち、魔力の高い三人は「ギャラクシィ」を唱える攻撃マシーン、一人は先制攻撃できるようにするための「クイックタイム」用補助・回復役、そしてもう一人は、完全復活の呪文である「リヴァイヴァ」専任復活係に任命した。

この中で、ラスボス戦勝利のための鍵を握っているのが、軍師のコウメイだ。もともと25とかなり高かった魔力を、装備で補強して25+4というバケモノじみた力を持たせてやった。その分、防御力は11と最低だが、二人の回復・復活役がフルサポートしてやれば大丈夫だろう。ヤツの放つギャラクシィは、ラスボス相手に4200近いダメージを与えられる。ちなみに、これを魔力19のリヴァイヴァ専任がかけると、たったの1800しか与えられないのだから、いかにコウメイの力が人間離れしているかわかるだろう。

さあ、頼むよみんな。どうか術ポイント切れだけは起こさないでくれ！

固唾を飲んで見守る中、まず、消費量の激しいクイックタイム係の術ポイントが切れた。そして次にリヴァイヴァ専任が、間もなくギャラクシィ部隊の一人も…。これで残るは皇帝とコウメイだけだ。二人とも、ギャラクシィはあと1発ずつしか打てない!! というところで、七英雄は天に昇った。ふう、殺ったの？ バクスチュアル。

やはり147ポイントの皇帝で挑戦していたら、クリアは不可能だったようだ。これでルドン高原に消えた皇帝たちの霊も浮かばれるというものだろう。合掌。

合計37人の魔法使い皇帝を駆使し、数々の困難を乗り越えて、晴れて「魔法だけでクリア」の目的を果たすことができた。そう、世界は魔法だけがあればいいんだ！ 筋肉バカどもの力なぞ借りずとも、世界は平和になるし大魔導帝国も建設できる。さ、この自信が続いているうちに、次の戦場へとくりだそうではないか!!

疾走！ 魔法大作戦 第一戦 完

<次回予告>

SRPGでも魔法大作戦は可能なはずだ！ 1マップ数十人の群がる敵どもを、たった数人の魔法使いだけで蹴散らして行く快感を、君にもお裾分けしてあげようではないか。華麗なる魔法で、あらゆる敵をばったばったとなぎ倒すのだ！

次回「疾走！ 魔法大作戦」第二戦。戦場は、SRPGの金字塔よりあの名作をチョイス。さあ君も、大地に響く風の歌を聴け!!

1 天地無用！ 魎皇鬼

キャラ人気の高い、マルチシナリオADV！

いわゆるメディアミックス展開でファンを獲得した「天地無用！」。そのゲーム版となる本作は、キャラ物にしては意外（失礼！）にも、完成度の高いマルチシナリオADVなのだ。

●機種：PCE-SCD●ジャンル：ADV●メーカー：NECアベニュー

●価格：8200円●発売日：95・5・26●編集部購入価格：2980円●入手難易度：やや難

お話は古典的なドタバタコメディ

「天地無用！」。このコーナーを読みこなしている読者の方々なら、（好きか嫌いかは別にして）一度は耳にしたことのあるタイトルだと思う。「天地～」の内容は古典的なドタバタコメディで、小説、OVA、TVアニメ、そしてゲームなど様々なメディアに進出した。ここまで軽く流して書いたが、実はこの作品、作中のキャラ人気が一人歩きしてしまい「プリティサミー」なんていう外伝も出ているほどの人気作品なのである。ここで紹介する「天地無用！魎皇鬼」は、ビデオ版の第1期と第2期の間を埋めるストーリーが語られている。

この物語を5文字で要約すると、ファンの方からすれば「砂沙美萌え」となるようだ。しかし、これだけでは知らない方には何がなんだかさっぱりわからないと思うので、もう少し詳しく説明しよう。物語の主人公は平凡な高校生、柾木天地くん。彼が、ほこらに封印されていた伝説の鬼を解き放ってしまうところから物語が始まるのだ。そこから出てきた鬼、これがこの物語のヒロイン（？）である「魎呼（りょうこ）」という女の子（700歳）。この魎呼にまとわりつかれる天地くんの受難が、この「天地無用！」の主な話である。俗に言うダッチャ系の「おしかけ女房」物語というやつだ。

そしてお約束のダーリン（笑）をめぐる恋のライバルの「阿重霞（あえか）」。この二人に加え、阿重霞の妹の砂沙美（ささみ）、悪人を追ってやってきたギャラクシーポリスの美星（みほし）、宇宙一の天才科学者、鷲羽（わしゅう）ちゃん、これらがみ～んなギャルという、なんとも男の夢爆裂煩悩全開ストレートな設定で物語は進んでいくのだ。ちなみに、ゲームのオープニングで「詳しい話はビデオを見てね」と言っているので、この意志を尊重し、詳しい話を知りたい人はビデオを見ることを勧めたい。



冒頭は紙芝居風に「天地無用」の世界をやさしく解説してくれる。

シナリオの後半は、三つの話に分岐する





主人公の天地は、5人もの異世界（？）の女の子と暮らすことになってしまうのだ。

様々なメディアで展開されてきた「天地〜」だが、本作の大まかなゲーム内容は以下のとおり。プレイヤーは主人公の天地くんとなり、選択肢を選んで進んで話を進めていくことになる。内容は純然たるアドベンチャーゲームだ。ほとんどのセリフはOVAと同じ声優の声があてられているので、ファンの方も納得できるハズ。

ゲームのストーリーは大きく前半と後半で分かれている。ある程度決められたストーリーに沿って進む前半と、前半のプレイヤーがとった行動によって話の内容が大きく分岐する後半、という形式でゲームを進めていく。つまり、この後半は結末が異なるのだ。いわゆる「マルチエンディング」のゲームになっていて、3回は楽しめる設計となっているというわけだ。後半の話は、結構あっさりと終わってしまうが、それなりにお得な作りといえるだろう。

また、「グラフィック表示率」や「シナリオ達成率」も表示されるようになっていて、再度プレイする気を起こさせてくれる。ビジュアルシーンの描き込みもなかなかのデキで、丁寧に作りこまれているのだ（ゲームプレイのために大量のバックアップメモリの容量を要求してきた時は困ったが）。このように、全体的に良くできたADVといえるだろう。

敷居は高いが、ゲームの出来は◯

しかし、本作はキャラゲーだけに、原作を知らない人にとってはかなり敷居が高い。ほとんど「一見さんお断り」状態である。物語冒頭に起こる、朝食中のドタバタしたやりとりだけで、かなり突き放されてしまうだろう。このモテまくり状態の天地クンに自分を置き換えることができない、と思われた方にはあまりお薦めできない。



移動先を選択する時の画面。時間や移動する順番によってもイベント内容が変化するぞ。

とはいえ、マルチシナリオ形式のADVとしてはよくできている。特に、適当にフラフラ行動しても色々なリアクションが楽しめる前半が面白い。キャラに馴染めなくても、ゲーム自体が面白ければイイという方は楽しめるハズだ。

最後に、ご存じの方には説明の必要もないと思うが、「天地〜」未体験の方のために声優陣をさらっと書いておこう。魎呼＝折笠愛、阿重霞＝高田由美、他には水谷優子、鈴木真仁などなど。さすがというか、ツボをついた配役になっている。また、砂沙美役で横山智佐が出てるので、新参の「サ○ラ大戦」ファンは遅れを取らないよう、早速購入だ!!



朝からひと騒動の天地家。適当に選択肢を選ぶと両方から嫌われることになるかも？

ギャルゲーチェック

かわいさ	55
お色気	88
感情移入	40
ストーリー	60
ゲーム性	40

よく できました

天地ファンには好評な本作。キャラ物ADVとしては良くできている。今となってはちょっと古くさい絵柄だが、独特の世界観にハマれば楽しめるハズ。

1 GO! GO! バーディチャンス

熱血スポ根モノの「お約束」に燃えろ!

「GO! GO! バーディーチャンス」はゴルフを題材にしたいわゆる「美少女育成」ゲームだ。本作は、親切な作りで楽しめる「買い」の一作といえるだろう。

●機種：PCE-SCD●ジャンル：SLG●メーカー：ホームエレクトロニクス
●価格：7800円●発売日：96・6・28●編集部購入価格：4980円●入手難易度：やや難

「GO! GO! バーディーチャンス」は「美少女育成ゴルフゲーム」という、何ともチャレンジャブルなジャンルのゲームである。本作の舞台は、プロゴルファーを目指す少女たちが集まるゴルフの名門校「聖マスターズ女学園」。プレイヤーは元アマチュアゴルファーで、将来を有望視されていたが不運な事故に遭いプロになることを断念した若者。そして、かつての実績とゴルフセンスを買われ、「聖マスターズ女学園」のコーチとなる。ここの生徒たち達にゴルフのコーチをし、ゴルファーとして立派に育て上げる、それがプレイヤーの使命だ。

ゲーム中で育てることができるプロゴルファーの卵は三人。際立った特徴はないが、潜在能力はありそうなゴルフ初心者「高木美由紀」。男勝りのパワーを持った飛ばし屋の「神崎円」。抜群のセンスを持った華麗なお嬢様タイプ、学園内では無敵の強さを誇る「早乙女光」。この三人の中から一人を育て上げ、物語を進めていくことになる。

親切な作りのゲームシステムに好感

試合までの期間は、「育成モード」でトレーニングメニューを組み、選手を育てていく。腕立てやランニングなど基礎体力作りからパット練習、打ちっ放しなどゴルフの技術を上げるトレーニングがあり、それぞれ上がるパラメータも様々だ。パラメーターで注意したいのは体力値。トレーニングをすると体力値を消費するわけだが、これが減り過ぎると女の子が不満を言うようになる。すると、信頼度がガタッと落ちてしまうのだ。厳しいスケジュールを組まないよう、適度に休みを与えておきたい。



オープニングより。このイベントに登場する3人の女の子の中から育てたい子を選ぼう。

さて、ゴルファー育成ゲームなので、当然、実際の試合はゴルフとなる。ただ、ゴルフゲームとしては結構ヌルく作られており（いい加減に作られているのではない）、覚えることは少ない。メーター表示になったスイングゲージのタイミングを合わせる、といったアクション性の高い要素もほとんどない。プレイヤーが指示を出



せば、あとは教え子が自分で判断して打ってくれる。ほかのゴルフゲームでは入れるのが難しくてイライラすることの多いパットも、吸い込まれるように気持ちよく入ってくれる。

せっかく(?)のギャルゲーをアクション性の高いゴルフゲームで台無しにされてしまってはたまらないので、これは嬉しい配慮である。いざという時には、命中率を上げる「気合い」を使えば楽に進めることができる。全体的なゲームのテンポもよく、非常に親切な作りといえるだろう。

ギャルゲーファンなら迷わず「買い」の一作

プレイヤーは試合中、教え子のキャディー役としてアドバイス(操作)することになる。ここで重要になってくるのが、育成モードでの教え子のパラメーターだ。選手のパラメーターによっては、非力なため弾の飛距離が短かかったり、狙った場所より弾が曲がってしまったり、最悪の場合空振りしたりするのだ。特に序盤は、プレイヤーが思い描いたとおりの動きをしてくれないので非常に苦労させられる。

そして、指示したとおりに打てない上に、ラフやバンカーにハマってピンチに陥ると、教え子は泣き言を言ってくる。このような場面になると、困っている教え子に三つの選択肢から選んでアドバイスを送ることができる。これが燃えるのだ。例えば、ショットを打つたびにミスをし、

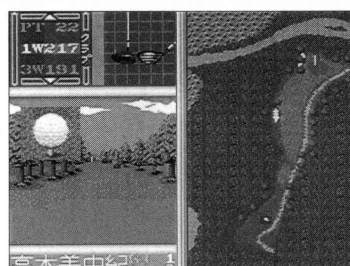
「どうしましょう…コーチ…?」

「自分の力を信じるんだ!　思いっきりいけ!!」

「わかりましたコーチ!　やってみます!!」



ステータス画面。体力値に注意しながら、様々なトレーニングで彼女たちを鍛えよう。



ピンチになるとアドバイスを求めてくる。的確な指示をして、信頼度をあげよう。

なぁ〜んてやりとりをしているうちに、気が付くとドップリと浸り燃えたぎっている自分に気付く(笑)。もう気分はすっかり熱血スポ根モノだ!　ただし、適当に選択肢を選ぶと教え子の信頼度が下がってしまうので注意したい。

グラフィックは、よく言えば素朴なカンジの雰囲気がにじみ出ており、なかなか微笑ましい(悪く言えばというと…聞かないでほしいだが)。ゲーム本編もなかなかしっかり作られているし、合い間で語られるストーリーもキャラクターたちの個性を上手く表現している。選手に対する周りの人間の妬みとか、努力と根性と勝利といった「お約束」も見事に再現されており、プレイしているとニヤニヤさせられっぱなしなのである。

このように、ゲーム自体もよく作られているが、声優陣の顔ぶれもスゴイ。主人公の三人は、椎名へきる、山崎和歌奈、井上喜久子が演じている。これだけでも豪華だというのに、そのほかにも永島由子、野上ゆかな、荒木香恵、丹下桜などなど。

このゲーム、すべてを総合して考えても「買い」の一作だ。是非とも次世代機でリメイクなり続編なりを出してもらいたいものである。というわけでマジで見かけたら買うべきだ。一生後悔するぞ!!

ギャルゲーチェック

かわいさ	70
お色気	85
感情移入	100
ストーリー	80
ゲーム性	90

たいへんよくできました

全体的に良い出来。PCEユーザーは今すぐゲット。実は「ほえ〜」という言葉を95年の時点で丹下桜に喋らせていたすごい予知ソフトだったりする(分かる人は分かるよね?)。



今こそ D I S K S Y S T E M

ファミコンディスクシステム

主人公の武器は、なんと「ガラガラ」だ！

本作は、ディスクソフトの良作を立て続けに発売していたコナミが、88年に世に送り出した、何と赤ちゃんが主人公のアクションゲームだ。

バイオミラクル・ぼくってウパ

●発売日：88年4月22日 ●メーカー：コナミ ●ジャンル：アクション

コナミが放った「赤ん坊アクションゲーム」

87年、コナミは本誌6号のこのコーナーで紹介した「エスパードリーム」を始めとして、「愛戦士ニコル」「迷宮寺院ダババ」など、怒涛のごとくディスクシステムのソフトを発売していた。そして翌年、それまでRPG風のディスクシステムソフトの多かった同社が、ライト感覚を打ち出しながらシンプルで奥の深いアクションゲームを発売した。それが今回紹介する「バイオミラクル・ぼくってウパ」だ。

当時「エスパードリーム」で、この手の路線のゲームにハマった筆者は、正直言って「～ウパ」に魅力を感じなかった。その理由は、RPG的な要素がなかったということに加えて、主人公が赤ちゃんということにあった。紹介記事を見た時に「なんだよそれ」と思ったことを覚えている。また、武器が赤ちゃんのおもちゃである「ガラガラ」だということも「ナメてるのか！」という捉え方をしていた。

というわけで、この記事を書くにあたって初めてプレイすることになったので、思わず、このゲームにどういう感想を抱いていたか、過去を振り返ってしまった。

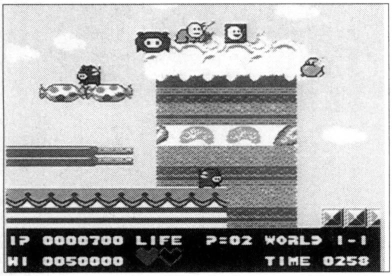
さて、そんな気持ちを抱きつつプレイし始めてみたが、なぜか当時ほど嫌悪感を持たなかった。それは、年をとった、ということなのかもしれないけど…。一昔前とはゲーム環境がまったく違う、今時のユーザーはこのソフトをどう感じるのだろう？ そんな、個人的な興味を持ちつつ本作を紹介していこう。

メルヘンチックな面構成が魅力

主人公はウパという赤ちゃん。武器は「ガラガラ」で、敵キャラに向かってこれを振ることによって敵を膨らませることができる。膨らんだ敵に体当たりすると、その方向に飛んでいき、ほかの敵に当たるとやっつけることができるのだ（この時、敵に当たるとウパもダメージを受ける）。膨らんだ状態の敵には乗ることができ（この時は当然ダメージ判定なし）、これを足場にして進んでいくこともできる。ウパのできるアクションはハイハイで進んでいくこととジャンプのみ。アイテムを取ることによって一定時間、立って進むことができ、その間は無敵状態となる。この姿が笑いを誘う可愛らしさがあっていいカンジだ。

筆者のプレイし始めた直後の感

想は、ヘタな小細工のない、本当に純粋なアクションゲームなんだ、ということだ。
　そしてプレイしていくうちにわかったのが、このゲームの魅力はその世界観にある、ということ。各ワールドは3ステージからなっていて、例えば、ワールド1−3までをクリアすると次のワールドへ進めることになる。
　まずワールド1。このステージは、すべてがお菓子でできた面構成になっているのだ。そしてウパは、ビスケットやキャンディの上をハイハイしながら進んでいく。これがメルヘンチックで楽しい。



障害物が、ケーキやアメといったお菓子で構成されている。思わず虫歯がうずきそう!?

色使いも鮮やかで、ポップな感じなのだ。この面は横スクロールで進んでいき、ステージの最後に待っているのがボス敵のピンクブタだ。
　このように可愛いイメージのゲームで難易度も低そうに見えるが、このボス戦が結構厳しい。ある紹介記事に「難易度が低めのゲーム」と紹介されていたがとんでもない話で、ワールド1に限らず、このピンクブタを倒すのは容易ではない。ピンクブタが吐き出すザコ敵キャラを膨らませて体当たりし、この体当たりしたザコ敵がピンクブタに当たって始めてダメージを与えることができるのだ。ウパがピンクブタのいる足場と平行の足場にいればさして難しくはないが、そうではない場合、ジャンプしながら前述の作業をしなければならない。この時のタイミングを掴むまでに何度ゲームオーバーになったことか。まあ、タイミングさえつかんでしまえば確かに難しいことはないのだが…。
　さらにワールド1を進んでいくと、今度はケーキの中をハイハイで歩んでいくこととなる。ここではケーキを食べて前方を掘りながら進んでいくのだが、見ていると虫歯になりそうな感覚におちいる。ファミコンのソフトということもあって、さしてリアルな画面ではないのだが、ハグハグとケーキを食べながら進んでいるウパを見ていると、そういう感覚が湧いてくるのだ。
　ワールド2になると、そこは野菜のステージだ。キャベツやキュウリ、トマトなどの足場を使って進んでいく。このステージでは足場の狭いところをジャンプで進んだり、動く足場へジャンプしながら進んだりと、プレイヤーのテクニックが要求される作りになっている。そして、あの名作アクションゲーム「アイスクライマー」のように、上へ上へと登っていくようなエリアも用意されている。
　面が進むごとに、当然、難易度は上がってくるが、決して理不尽な難しさではなく、何度かプレイしていればコツをつかんで必ず先へと進めるようになっている。ここら辺の、いわゆる「学習型アクションゲーム」的なゲームバランスのよさは、さすがコナミといったところだ。そしてワールド3では、コンピュータの基盤で構成されたステージへと進んでいく。このように本作は面構成が豊かで、次はどんなステージなんだろう?という気持ちを起こさせ、プレイヤーに先へ進ませる気持ちを掻き立ててくれるといえるだろう。

好感の持てるシンプルなゲームシステム

ちょっとした攻撃とジャンプだけを使って進んでいく、このゲームの魅力はどこにあるのだろう?ただ単に先へ進みたい、という欲求を起こさせるステージ構成と、単純なゲームだけにミスは自分のせいなんだよ、と知らされるゲームシステムが、実はとても大きな魅力となっているような気がする。
　このゲームをプレイしたことのない本誌読者の方へ、この見事なまでにいさぎよいシンプルなアクションゲームをオススメしたい。見た目や設定に騙されてはいけないよ、筆者のように…。

キャラバンシューティング特集

戦慄の16連射よ、もう一度!!



85年から始まった、ハドソンが主催する夏休みのイベント「全国キャラバン」。それはゲーム好きな子どもたちを熱くさせた、夢の舞台であった。そのキャラバンの歴史、その中でも特に盛り上がったシューティングゲームの数々、そしてキャラバンを支えた名人たち、参加者達の声をまとめ、ここに紹介しよう。

熱く燃え上がった戦士たちの足跡

キャラバンシューティングジェネレーション



かつてシューティングがＴＶゲームのスタンダードだった時代にキャラバンは始まった。ただの「ゲーム大会」に止まらず、各地で数々のドラマが生み出されたこの大イベントの歴史を振り返ってみよう。

全国キャラバン開催の歴史

ハドソン主催によるゲームイベント、「キャラバン」は毎年夏に行われている。夏休み中の40日間で全国数十カ所（最大70カ所以上）を巡り、選定ソフトの大会と新作ソフトの試遊台展示を行う。平たく言えばファンサービスイベントだ。

その歴史は、業務用からの移植となるファミコンソフト、「スターフォース」を使って行われた'85年の第1回キャラバンから始まる。

当時は業務用、家庭用共にゲームジャンルではシューティングが最も人気を博しており、また、ＴＶゲーム大会というもの自体がまだ珍しかっただけに、キャラバンへの注目度は非常に高かった。夏に開催される事から「ゲームの甲子園」などとも言われていた。

キャラバンは第1回から全国どの会場でも大盛況となり、以降第3回までファミコンのシューティングが大会ソフトに選定されることとなる。ちなみにイベントは各地の大ホールや大型百貨店の屋上などで開催され、一会場あたり2000から3000人以上もの参加者を動員していた。これはゲームメーカー1社だけのイベントであることを考えると驚異的な数字であろう。

第4回からはPCエンジンソフトが選ばれるようになり、そして迎えた'89年の第5回、ハドソンはオリジナルシューティング「ガンヘッド」を制作、大会ソフトに選定した。この頃の市場は既にRPGやSLGなどの思考型ゲームが主流となっていたが、このソフトは抜群の完成度の高さで話題となり、セールス的にも大ヒット。そして、やはり「撃つ」という攻撃性と、「得点を競う」というゲームの最も原始的な楽しみ方は大規模な大会とマッチングするのか、その年のキャラバンは例年以上の盛り上がりを見せたようだ。その後、PCエンジンの市場がCD-ROM媒体に移行していく中で、ハドソンは頑固にも3年連続でROM媒体（Huカード）によるシューティングを大会ソフトに選定していくこととなる。

近年のキャラバンでは、大会用ソフトに低年齢層を対象としたアクションやRPGが使用されているが、ゲームファンの間では現在でも、「キャラバンといえばシューティング」というイメージが根強い。キャラバンに使用されたシューティングが、いかにプレイヤーを熱狂させたかが分かるというものだ。

子供たちのアイドル ゲーム名人登場！

キャラバンと言えば忘れてはならないのが「名人」の存在。1秒間16連射を引っ提げて登場した高橋名人を筆頭に、毛利、川田、桜田名人らがキャラバンを機に誕生した。

彼らはキャラバンでの司会を務める傍らで、「コロコロコミック」など人気雑誌での攻略法伝授や、そ

戦慄の16連射よ、もう一度!!

のほか多くのマスメディアにも登場し、一躍子供たちの憧れの的となった。今でこそ彼らは単なるハドソンの宣伝マンだったと言えるが、当時は高橋、毛利2大名人の対決を描いた映画まで公開されたことからも、その人気っぷりがうかがえる。業界を活性化させたという意味では、彼らの貢献度は計り知れない物があったと思われる。

戦いはどのように行われたのか

　では大会ルールを説明しておこう。大会は小学生部門と中学生以上部門に分けられ、まず予選から行われる。全員が2分間モードをプレイし、規定スコア以上を獲得できれば決勝進出となる。ここで大体100人程度に絞られるというかなり狭き門だ。その後、通過者による5分間モードでの決勝が行われ、優勝者が決定されるというわけだ。

　さて、本特集では各ソフトの紹介ページに、当時のキャラバンでの最高スコアを掲載してある。未経験者はもちろん、かつてのキャラバン参加者たちも偉大なスコアに挑戦して欲しい。

ハドソン全国キャラバン開催年表

開催年	使用ソフト	使用機種
'85第1回	スターフォース	ファミコン
'86第2回	スターソルジャー	ファミコン
'87第3回	ヘクター'87	ファミコン
'88第4回	パワーリーグ	PCエンジン
'89第5回	ガンヘッド	PCエンジン
'90第6回	スーパースターソルジャー	PCエンジン
'91第7回	ファイナルソルジャー	PCエンジン
'92第8回	ソルジャーブレイド	PCエンジン
'93第9回	HI-TENボンバーマン	ハイビジョン用
'94第10回	HI-TENボンバーマン2	ハイビジョン用
'95第11回	天外魔境ZERO	スーパーファミコン
'96第12回	サターンボンバーマン	セガサターン
'97第13回	スーパービーダマン	ゲームボーイ
'98第14回	大貝獣物語MOZ	トレーディングカード

お宝発見!　こんなビデオが発売されていた!!

「スーパーキャラバン〜戦士たちの6年〜」

　このビデオソフトは'90年に市販された物で、'85年から'89年までのキャラバンの概要と、'90年の「スーパースターソルジャー」大会の決勝の模様が収録されているドキュメンタリーだ。ここでクローズアップされているのが、「大会荒らし」と呼ばれる上位入賞の常連たち。キャラバンの参加規定には複数回の参加を禁止する旨がなかったらしく、自らのハイスコアを塗り替えようと全国行脚して腕を磨く強者がいたのである。強い奴はどこに行っても強いのか、彼らは各地区でも上位入賞を果たし、いくつものメダルを手にしていた。

　そして迎えたキャラバンの最終日、8月31日の横浜大会。この夏休み最後の日、メーカー側が図らずも全国からハイスコアラーが一同に会し、事実上の決勝戦が行われる運びとなった。その中に一人、ある17歳の少年がいた。彼は第2回、第3回の両大会でグランドチャンピオンとなった常連だが、本大会ではメダルを一つも手にしておらず、苦戦を強いられていた。しかし、彼はこの最終決戦で、他のプレイヤーが使っているポピュラーな死に技(P91参照)のパターンを崩し、独自の新戦法を開発、見事に奇跡の大逆転勝利を納めるのである。本大会は香港と台湾でも開催されており、そこでのスコアも超えていたため、彼は事実上の世界一となる。なんともドラマチックな展開ではないか!

　シューティングは自分との戦いである。そこには運の要素なんてものは微塵もない。一寸のミスも許されないプレッシャーに耐え、普段の研究と鍛錬の成果を出し切れるかどうか。これは精神力の勝負だ。過酷な戦いに挑み、勝利したキャラバン戦士たちに心からの拍手を送りたい。



トップレベルが勢揃いした横浜大会を完全レポート。限界を極めた勝負を堪能できるぞ。

連射と裏技が命だったキャラバン創成期の3作

キャラバンシューティングコレクション

ファミコンで発売されたキャラバンSTG3作を一つにまとめてスーパーファミコンに完全移植。ここでは1作ずつ解説していこう。



スターフォース('85)



スターソルジャー('86)



ヘクター'87('87)

秘めたる謎が話題を呼んだ「スターフォース」

'84年にテクモ(当時の社名はテーカン)が発表した業務用作品のファミコン移植版。

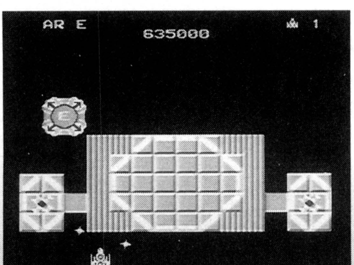
当時の縦スクロールSTGは前年に一大ブームを巻き起こした「ゼビウス」の影響を受け、2種類のショットで空中と地上の敵を撃ち分けるというタイプが多かった。そんな中、「スターフォース」は1ボタンのショットのみでどちらもガンガン壊せる単純システムにより、それまでにはない爽快なゲームとなった。編隊を組んで飛来する敵のアルゴリズムも個性的で、敵キャラごとに攻撃のセオリーを身につけなくてはならない作りなどは、現在のSTGより良く考えられていると思う。また、この頃はまだ「パワーアップ」という要素自体が珍しく、友軍機との合体で自機とショットスピードが速くなるというのも目新しかった。

本作は業務用で大ヒットを飛ばしているのだが、その最大の理由は、ゲーム中にさりげなく隠された数々の「謎」であった。特定の敵が倒し方によってボーナスを得られるので、その倒し方の謎や、大ボスの動きと1UPアイテムの位置に法則性があり、その鍵が実はスコアの百の位の数字だった、というものなどだ。これらは一つ一つ解析され、その度にゲーマーは大喜びしたものだ。そして、それらの中で最も話題となったのが、真のボス、「ゴーデス」の存在である。

ステージの後半、地上に謎の象形文字が現れる。スクロールが早いのでじっくり観察できないのだが、それはゴーデスの隠れ場所を示すヒントになっていたのである。

様々な憶測や噂が流れ、ゴーデス探しのおかげでゲームは長く稼働することとなった。結局は発見されるのだが、100万点ボーナスをとったゲーマーたちのその時の喜びは、計り知れなかっただろう。

業務用の解説が主になってしまったが、ファミコン版の移植度は良好、敵の動きもほとんど再現されている。残念ながら「象形文字」は無くなってしまったが、代わりに「地上絵」という形で表現され、「ゴーデス」もしっかり隠されている。



「スターフォース」。FC版は横画面になった分、業務用より若干難易度が上がっているかも。

「スターフォース」5分間・全国スコア314900pts.

機種/SFC　発売日/95.7.7　価格/6800円

戦慄の16連射よ、もう一度!!

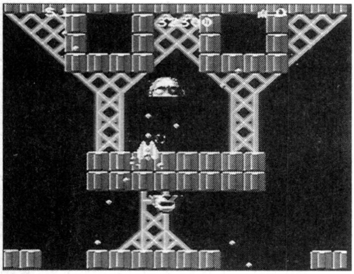
キャラバンの代名詞的作品「スターソルジャー」

高橋名人主演の映画で使われたり攻略ビデオが発売されたりしたためか、一般認知度が妙に高いファミコンオリジナル作。画面の雰囲気や個性的な敵の動き、数々の隠しフィーチャーなどもろに「スターフォース」の続編的な作りを目指したようだ。しかし新要素もいくつか付加されている。まず特定の場所で地形の裏側に入れるようになった点。裏側にいる間は攻撃ができないものの、敵からの攻撃も受けない無敵状態。ただし入れる場所がわかりづらいのと、表面に出た瞬間のミスが多くなるため有効利用するためにはテクニックを要する。そしてアイテムによるパワーアップで多方向への攻撃が可能になった。フルパワー時は5方向にショットを放て、さらに敵弾を5発まで防げるシールドがつく。5方向ショットは拡散しているため地上物をガンガン壊せて爽快だが、空中の敵に対しては逆に当たりにくくなり、体当たりを喰らいやすくなってしまう。このあたりのバランスは絶妙で、似たような面構成が続きながらも適度な緊張感が持続し、プレイが単調にならない。

さて、'86年当時は「裏技」が大流行した頃で、それの有る無しで売り上げ本数にも影響があると言われていた。そのせいか、本作にも豊富な裏技が多数盛り込まれている。特定の場所でセレクトボタンを押しながら撃つと出現する最強の武器、「レーザー」の存在。また、SFC版ではできないが、やはり特定の場所を撃った後に、Ⅱコントローラーのマイクに叫ぶと出る「高橋名人の指」（取るとオート連射可）などがある。「スターフォース」同様にこれらも話題となり、情報誌を賑わしていたようだ。

ステージは全16面。各ステージの最後には大ボス「スターブレイン」が待ち受け、さらに4ステージ毎にひと回り大きい「ビックスターブレイン」との戦闘となる。

ファミコン初期のソフトではあるが、テンポが良く、飽きずに16面まで一気に遊べてしまう。名作と呼ぶにふさわしい出来だ。



「スターソルジャー」。ハイスコアのための基本、ラザロボーナス。こうやって間に入って倒せば8万点だ。

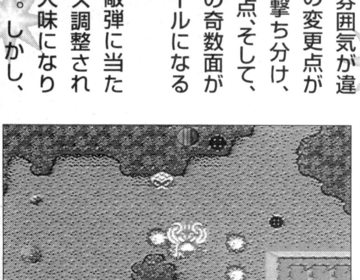
キャラバンSTG最大の異色作「ヘクター'87」

前2作とはまるで毛色が変わった異色作。戦いの舞台が太古の地球という設定からして雰囲気が違うが、何よりシステムの変更点が大きい。空中と地上の撃ち分け、自機がライフ制になった点、そして、全6ステージあるうちの奇数面が縦、偶数面は横スクロールになるという斬新さである。

ライフ制のSTGは敵弾に当たることを前提にバランス調整されるため、プレイ感覚が大味になりやすいとよく言われる。しかし、本作は自機のスピードおよび、自機の弾までスピードが遅く、しっかりパターンを作った繊細なプレイが要求されるゲームになっているのだ。

撃って壊しまくるというより「狙って当てる」、弾を避けるというより、「敵から逃げる」というゲーム性になっており、それを受け入れられるかどうかで評価が別れる作品である。

尚、本作から初めて「キャラバンモード」が搭載された。面構成は通常のゲームと同じだが、2分間と5分間でゲームオーバーになり、スコアの測定をしてくれる。



「ヘクター'87」。全体的なセンスが諸星大二郎風なところがスゴイ。子供がうなされそう。

「スターソルジャー」5分間・全国スコア1051500pts.

「ヘクター'87」5分間・全国スコア1068000pts.

絵良し音良しのコンパイル製・縦STG！

ガンヘッド('89)

PCエンジンはSTGが豊富なハードと言われるが、本作はその代表とされる1本。グラフィックとサウンドは後のキャラバン作品と比較して最もクオリティの高い作品だ。



いきなり圧倒的な完成度！

数あるPCエンジンSTGの中でも代表的名作と言われる本作は、あのコンパイルが制作したことで知られている。

'80年代後半の同社は、MSXの「アレスタ」とファミコンディスクシステム「ザナック」の二大傑作を生み出した事で、シューティングメーカーとしてマニアからの絶大な支持を得ていた。目が回る程の高速スクロールと画面から溢れんばかりの敵と弾。コンパイルのSTGは素人目から見ても明らかに技術レベルがズバ抜けて高かったのだ。

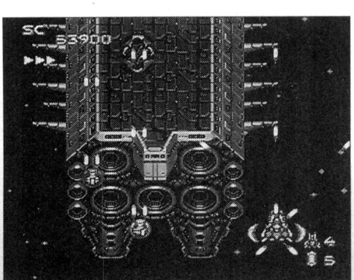
そんなメーカーが(当時としては)高いポテンシャルを持つPCエンジンでどれだけの物を作るのか。情報誌での露出と共にファンの期待が高まる中、出来上がったゲームは、想像以上に圧倒的な完成度を持って登場したのである。

見せ場多きステージがスゲエ！

序盤ステージの雰囲気や左右に幅を持たせた多重スクロールなど、「スターフォース」と「スターソルジャー」の影響が見られる箇所もあるが、全体的なプレイの感覚はいかにもコンパイルSTG。ショットのパワーアップに伴って、自動的にシールドがつくため難易度が低目で、ド派手にガンガン壊していける攻撃型のSTGになっているのだ。

全9面あるステージの大半は、やはり「ザナック」を思わせるメタリックな地形での戦いとなる。高速スクロール上での戦闘は、もはやお約束と解っていてもやっぱり熱いのだが、本作はそれだけではない。いきなりガラッと装いが変化し、プレイヤーを驚かせてくれるステージある。

例えばステージ5。ここは有機物ステージとでも言えばいいのか、生物の体内を思わせる場所が舞台。襲ってくるザコ敵は脳みそ(!)で、当然ボスキャラもグロテスク。メタリックなステージからどうしていきなりこうなるのかは謎だが、まぁ、面白いからよしとしよう。次にステージ8。ここの敵は色とりどりの巨大な泡だ。泡は猛スピードで膨張と収縮を繰り返しながら、画面いっぱいにボコボコ湧き出てくる。筆者は初めてこのスムーズな泡の動きを見た時、もの凄いインパクトを受けた。当時はまだスーパーファミコンも無く、拡大縮小なんてのは業務用だけに許された贅沢な演出だと思っていたからだ。PCエンジンは拡大縮小機能を持たないので当然これは単なるスプライトの高速書き換えなのだが、そう分かった上で見ても、この泡の動きはやっぱ



見るからにコンパイルっぽい画面。でも難易度はかなり低く、万人向け。

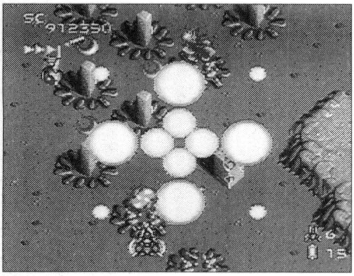
機種/PCエンジン 発売日/89.7.7 価格/5800円

戦慄の16連射よ、もう一度!!

りスゴイと感じてしまう。
統一性は取れていないものの、1ステージ毎にプレイヤーを驚かそうという数々の趣向が凝らされ、ボスキャラの攻撃パターンも意外性があり、飽きさせない。これだけ良く出来たSTGはそうザラにはないだろう。

唯一欠点を挙げれば、いささかゲームが冗長であることか。残機を失いつつエンディングまで行くと、プレイ時間に1時間以上。STGとしては長すぎかも。

ひとクセある武器がまたスゴイ

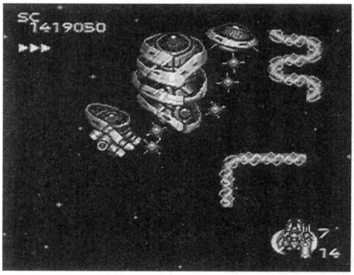

威力は弱いが弾数が多いボンバー。復活パターンに使うのが有効だ。

コンパイル製STGは自機の武器が豊富というのも特徴の一つで、本作もその例に洩れずだ。メインの武器は4種類あり、それぞれ対応したアイテムを重ね取りすることで6段階にパワーアップする。「スターソルジャー」の名残を感じる「5方向ショット」は前方攻撃が2WAYになり使いやすくなったが、それ以外の武器はひとクセあり、ステージごとに使いどころを考えなくてはならない。後半面で誤ったアイテムを取ると、あまりの自機の弱体化に即ゲームオーバーとなりかねないので注意が必要だ。

ほかにホーミングミサイルやオプションなどの補助武器が4種類あり、いずれか一つを装備できる。特に個性的なのが「F」アイテムの「フルファイヤー」で、これはメインの武器の性能そのものをパワーアップさせる。ショットが炸裂弾になったりレーザーがホーミングになったりして視覚的にも面白い。

ズシンと響くサウンドがスゲエ!

「ガンヘッド」は音がまたスゴイのだ。PCエンジンの内蔵音源はファミコンより遥かに高性能とはいえ、同様のPSG音源であることを考えると、この音質の良さは驚異的だ。音楽はドラム音にシンセドラムのサンプリングが行われているのであろう、鼓膜と下腹にズシンと響く迫力ある音を鳴らしてくれるし、効果音の一部も同様にサンプリングが多用されており、カタイ敵機へ撃ち込んだ際乾いた金属音も実に心地よい。多少ノイジーではあるが、爆発音も爽快だ。これらのサンプリングサウンドは、本作のSTGとしての面白さを何倍にも増幅している。一度聞けば他のHuカード諸作品との明らかな違いに驚くはずだ。

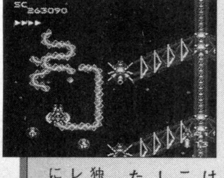

ボスキャラ。いくつかのパーツに分かれての複合攻撃が多い。

尚、本作は同名の実写映画とのメディアミックスによって生まれたものだ。しかし内容的な関連性は、一部設定が共通する程度で殆ど別物である。

こんなレーザー、誰が考えたんだ?

本作のレーザーはどうにも使い勝手が悪い。敵を貫通こそするものの、太くてちぢれて動きも妙だ。ラーメンのちぢれた麺にスープが良くからまるが如く敵にからまるため、カタイ敵には有効なようだが、スピードが遅いし正面に隙があるため、ザコが多いステージでは隙間に入り込まれてダメージを受けたりする。

しかも「F」アイテムでホーミングにするとさらに困る。アイテムを運ぶキャラに反応しないばかりか、狙っている敵に飛んでいくとは限らず、カタイ砲台の上でグルグル回り続けたりする。こうなるとレーザーが消えるまで自機は攻撃不可能で泣くに泣けない。一体このレーザー、誰が考えたんだ?


独創的すぎるレーザー。使いにくいです。

大会用特別バージョン使用のためスコアの掲載なし

シューティングゲームの集大成的傑作!

スーパースターソルジャー

練り込まれた敵編隊のアルゴリズムとテンポの良さはまさしく「スターソルジャー」の続編そのもの。発売当時、誰もが燃えたキャラバンモードはプレイ必須だ!



考え抜かれたシステムと優れたバランス

「ガンヘッド」から1年、ファミコン版「スターソルジャー」から4年の時を経て登場した「スーパースターソルジャー」(以下、「SSS」)。本作の制作を担当したのは、当時業務用で横スクロールSTG「エアバスター」をヒットさせていた老舗メーカー、カネコだ。一見した画面の印象は「ガンヘッド」とあまり変わらないが、システム部分に変更、改良が行われている。

まず左右へのスクロールがなくなった点。単純にフィールドが狭くなっただけとも思えるが、実はそうではない。「スターソルジャー」は敵が四方八方から出現するのが特徴で、画面端の地上物を撃ちに行った際に、後方から出現する敵にいきなりぶつかって死ぬ場合が多かった。それを避けるための、良く考えられた改良点なのだ。

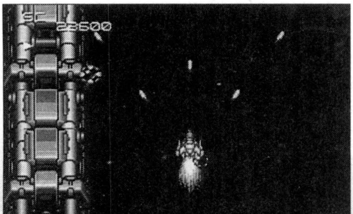
次に使えない武器が減ったこと。メイン武器4種類+補助武器4種類という構成は変わらないが、「ガンヘッド」で見られた、誤ったアイテム取得による極端な自機の弱体化がなくなっている。しかしあくまでも「極端な」であり、それでも使えない武器もあったりする。

そして最もユニークな改良点は、プレイ中に取得した「コンティニュー玉」の数だけ、残機の「その場復帰」ができるというシステムだ。これでプレイが冗長にならないし、ボス戦の緊迫感も損なわれない。ただ、復帰の際の無敵時間が短すぎるのは困りもの。いわゆる残機を利用した「力業」ができないようにとの配慮だろうが、状況によっては何もできないまま5、6機連続で失ってしまう場合もある。これだけは何とかして欲しかった。

ステージは全部で8面。「ガンヘッド」より効果音が軽くなった分、敵を撃った時の「重量感」がなくなってはいるが、全体的にテンポ良く進み、「攻撃」と「守備」(弾避け)のバランスも上手く取られている。キャラバンSTGの中でも1、2を争う傑作と言えるだろう。

全てのシューティングに愛をこめて?

本作には多数の名作STGからインスパイアされたと思われる仕掛けが数多く登場する。敢えて作品名は伏せるが、例えば1面ボスの攻撃パターンや、6面の大蛇のようなボスはモロに某作品のボスに似ていたりする。ほかにも最終面のボス(の一形態)に自機「ネオシーザー」をそのまま巨大化したようなのが出てくる所とか、巨大戦艦を外から壊した後に内部へ入って戦い、高速スクロール上で閉まるシャッターをかわしながら脱出、なんて演出にいたっては言わずもがな、だ。



セレクトボタンでスピード調節すると自機の形もちゃんと変わる。芸コマ。

機種/PCエンジン　発売日/90.7.6　価格/6500円

戦慄の16連射よ、もう一度!!

これらはパクリではなく、STG好きの制作者による確信犯的な犯行であろう。それが証拠に元ネタとなっているとおぼしきゲームは、なぜかほとんどが横スクロールSHT。この仕掛けに当時のプレイヤーは大いに喜んだものだ。

そして、もう一つ喜ぶべきは「ヘクター'87」に搭載されていた「キャラバンモード」が復活！　しかも本編に時間制限機能を付けただけのものではなく、オリジナルステージとなっている。このモードは実に良くできており、その面白さは本編以上といっていい。限られた時間内で100点でも多くスコアを上げるため、次々に出現する敵と地形に敷き詰められた得点パネルを撃ちまくり、一秒でも早くボスを倒す。これがレースゲームのタイムアタック以上に熱く、何度やっても燃えるのだ。BGMがまた嬉しく、2分モードは「ヘクター'87」の1面の曲、5分モードが「スターソルジャー」のフルパワーの曲が鳴る。最高の演出だ。

「SSS」はハドソンが向けた偉大な作品へのオマージュであり、STGの集大成なのである。

キャラバンモード徹底攻略！

ではこれから「SSS」を始める方々のために、かつてのキャラバン戦士たちが編み出した攻略法を伝授しよう。ただしこれらを実践する前に、基本的なボーナスの取り方(「目玉」の同時破壊など)と、6枚のZパネルの位置(5分間モード時。2分モードではギリギリ1枚取れる)くらいは自分で調べるように。ちなみにスタート直後に自機のスピードを3速にするのは必須。

■伝統奥義1「キャラ回し」

空中の敵の出現位置を覚え、なるべく早く倒すことを言う。空中の敵編隊は地形のスクロールとは関係なく次々と出てくるため、早く倒せばそれだけ多く倒す事ができ、得点を稼げるわけだ。ただし、一部引き付けてから撃つのが有効な敵もいる。例えば撃つと破壊不可の破片となる敵キャラは、画面下部ギリギリまで引き付けてから撃つ。そうしないと破片がいつまでも画面内に残り、ロスタイムになってしまうのだ。

■伝統奥義2「死に技」

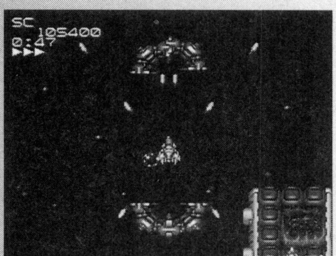
5分間モードで1回のみ有効な技。途中でワザと自爆し、再スタートしてからの得点ブロックでスコアを稼ぐことを言う。こうすることで最終ボスを倒した後に入るタイムボーナスよりも、わずかだが稼ぐことができる。プレイヤーによって自爆のタイミングは異なるが、ポピュラーな地点は始まって30秒ほどしてから出現する、巨大なエイのような敵に当たって死ぬパターンだ。

■アイテムをなるべく拾う

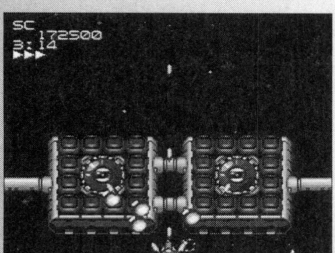
まず気をつけたいのは、フルパワーアップ時に重ねてアイテムを取らないこと。大爆発して画面内の敵を一掃できるが、その敵の得点はパー。貰える点数はたったの1000点で、しかもスクロールが一瞬止まってロスタイム。いいことなしだ。しかし、一個500点のアイテムをただ見過ごすのはもったいない。そこでワザと敵に当たり、自機をパワーダウンさせてから取りに行くのである。自機を瞬時に復活できるよう、アイテムの位置は熟知するべし。

■セレクトボタンに指をかけろ

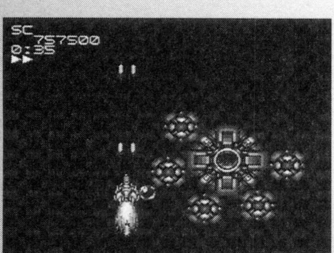
当然バックファイアを有効活用するため。これを使いこなすことはキャラバン戦士の常識である。撃ち洩らしたザコや堅い敵など役立つ局面は多いが、何より最終ボスに有効。ボスの耐久力と自機のシールド残量を見越して、最後に体当たりでバックファイア連打！　かなり難しいが、これはかりは身体で覚えるしかない。



連射コントローラーを使用した方が圧倒的に有利。キャラバンでも使われていたので卑怯じゃないぞ。



「スターソルジャー」に出てきたボーナスキャラがここにも登場。フルパワーで臨め。



最後のボスはノーマルモードの6面ボスと同じ。外殻の切れ目に合わせて素早く動け!

新システムを搭載しつつも安定した完成度

ファイナルソルジャー（'91）

前作からあまり変わっていないが、その不変さが嬉しいPCエンジンキャラバンSTG第3弾。やっぱりキャラバンモードは本編以上に楽しい?



後半戦からが腕の見せどころ

基本的な構成は前作と同じだが、ちょっと変わったシステムが追加されている。それは、自機の主力武器を自分で設定できる「セットアップモード」が搭載されたことだ。主力武器は5種類あるが、標準的なショットを除く4種類の武器がそれぞれさらに3パターン用意されており、この「セットアップモード」で選択できるようになっている。例えばレーザーは連射性能があるものと一点集中型、さらに変わりだねとして泡を四方八方ばらまく「バブルレーザー」の3種類となっている。ゲームを極めたらワザとファニーな選択で遊んでみるのも面白いだろう。

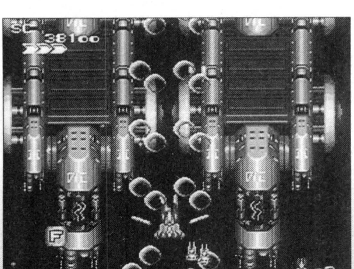
さて、「ソルジャー」シリーズの中でなぜか最もマイナーな本作。そのわけは前2作があまりにも傑出していたこともあるが、このゲームならではの個性が、イマイチ弱い点もあるだろう。また、全体的に難易度が低くなっているせいか、どうしても地味な印象を受けてしまうのだ。

ステージは全7面だが、ゲームが盛り上がるのはステージ6から。高速スクロール上での敵の猛攻撃が始まり、ここからようやくキャラバンSTGらしくなってくる。最終面となるステージ7では、一体の有機物的なボスキャラが、形態を変化させつつ五度に渡って現われ、長期戦となる。ビデオドラッグ風の背景上で行われるこの最終面が、本作最大の見どころと言えるだろう。

難易度が下がったキャラバンモード

やっぱりキャラバンモードは楽しませてくれる。全体の作りは前作「SSS」とあまり変わらず、やはり地形にはカラフルな得点ブロックが敷き詰められ、次から次へと敵編隊が現れる。「SSS」では5分間モードで最終ボスを倒せるまでにかなりの技量を必要とするが、本作では初プレイでも簡単に最後までたどり着けるほど、難易度が大幅に下がっている。アイテムの重ね取りによるデメリットがなくなり、バックファイアも炎の長さが延び、使いやすくなった。また、ボーナスも取りやすくなり、「ソルジャー」シリーズ伝統の「目玉」などはキャラ自体が空中の敵になったため、他の敵キャラの干渉を受けずに攻撃できるようになっている。

前作を極めたプレイヤーには少しもの足りなく感じるだろうが、ビギナーでも楽しめる点は評価できるし、上手い人との差がつきにくい分だけ、キャラバンの参加人口の裾野を広げた一本、と言えるのかもしれない。



STG上級者は最初から武器を全て使いにくそうなものにすると、難易度的にちょうどいいかも。

5分間モード・東京大会スコア2309700pts.

機種／PCエンジン　発売日／91.7.5　価格／6500円

戦慄の16連射よ、もう一度!!

ゲーム性に転換を計った意欲作!

ソルジャーブレイド('92)

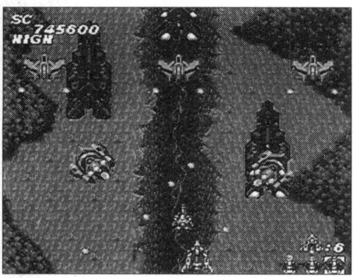
PCエンジン本体も登場から4年経ち、そこで培われた技術が本作では存分に発揮されている。キャラバンモードのプレイ感覚も変わり、新鮮な印象だ。



弾避けが熱いシンプルなSTG

本作はあらゆる点で従来のシリーズからの転換を狙って作られたようである。「スターソルジャー」のように、次々出現する敵を撃ちまくる「攻撃型STG」ではなく、ボスがひたすらに堅く、弾避けが主体という「守備型STG」になっているのだ。

システム面もシンプルになり、自機の武器は3種類だけ。内訳はノーマルショットと貫通力のあるレーザー、連射性の高いウエーブだ。武器アイテムを取ると、同時にその武器に対応した性能のボムが一つ増え、最高三つまでストックされる。ボムは種類によってオプションが敵を追尾したり、太いレーザーが発射されるなど効果が異なり、発動中は自機が一定時間無敵になる。その間はショットが撃てなくなるものの、敵機に体当たりすると高いダメージを与えられる。唯一「赤アイテム」のボムだけは、発動中もショットを撃つことができるので使い勝手が良いようだ。ボムを単に緊急回避用として使うのではなく、「有効に使う」ことで、敵に与えられるダメージは何倍にもなるわけだ。



プレイ感覚は最近のSTGに近い。かなり丁寧な作りに好感が持てる。

全6面あるステージは、どれも輪郭強調されたメリハリのあるグラフィックで美しい。全体的にキャラサイズが大きく、しかもアニメパターンが豊富で良く動いてくれる。ステージ中に友軍機の援護があったり、中ボスが「I'll be back」と言って逃げていく所など、ストーリー性を感じさせるような演出もある。

ほかにも見どころはあるのだが、特に最終面のボスオンパレードが面白い。それまでに出てきたボスがただ連続で登場するのではなく、一体の敵が、それまでのボスキャラが使っていた武器を次々と装着して襲ってくるのである。これはなかなか意外なアイディアで驚かされた。

今回のキャラバンは頭脳勝負になった?

キャラバンモードも本作では一新。地形に敷き詰められた得点ブロックがなくなり、戦車や砲台などがキチンと配置されている。撃てるオブジェクトの絶対量が減っているような気がするが、敵がカタイため撃ち洩らしも多くなり、自ずと得点の高いキャラを優先するための知識が必要となる。

特に難しいボーナスポイントはないが、倒し方によって得点が変わるボーナスキャラもいるため、これも研究が必要。破壊できる敵弾など、細かい稼ぎのできる部分を発見するかどうかでスコアに大きく差が付くため、テクニックよりも研究と知識量が物を言うゲームになっている。

5分間モード・ワールドスコア1976600pts.

機種/PCエンジン　発売日/92.7.10　価格/6500円

キャラバンを支えた人たち

高橋名人インタビュー

ここからはキャラバンを支えた人たち、参加した人たちのインタビューを紹介しよう。まずはキャラバンと言えば、この人。高橋名人の登場だ。



高橋名人（本名：高橋利幸）
ハドソンに入社後、ファミコン関連の広報を担当。「名人」として人気を博す。現在は、ハドソンのトレーディングカード部門「未来蜂歌留多商会」部長。

名人誕生秘話　今だから言える大人の話

編集部（以下、編）：キャラバン発足の経緯をお聞かせください。

高橋名人（以下、名人）：'85年に「チャンピオンシップロードランナー」を発売する前なんですが、このゲームが難しすぎたんで、こっちは「ちょっと子供の反応が見てみたい」って希望があったんです。小学館の学習雑誌がファミコンの記事を始めたころでね。これは有名な話で、学年誌って普通「一年生」から順番に部数が落ちていくんですよ。だけど「チャンピオンシップ～」を紹介した「二年生」が「一年生」を超えた時があったりで、子供向け雑誌がゲームのページを増やそうとしてた時期なんです。ちょうどその年に「コロコロコミック」が銀座のデパートでイベントをやることになって、そこで「1時間位ステージやってみない？」っていう話がきたんですよ。で、ファミコン担当が僕しかいなかったので僕がステージに立つことになった。そしたら、非常に盛り上がってたんですよね。例えば先の面を見せたいからパスワードを打つんだけど、発売前だから、みんなの前で打つわけにはいかない。でも後ろ向いたら（客に）おしりを向けることになる。それで後ろに手を組んで、画面を隠しながら見ないでパスワードを打ったら、「うおーっ見ないで打ってるよ」って盛り上がって（笑）。その晩の酒の席で、「こういうの全国でやったら面白いね。」っていう話になって、これがキャラバンの始まりなんです。ただ「チャンピオンシップ～」だとプレイ時間が長くなってやってられないから、「スターフォース」でやることになったのね。

編：場所は主にデパートの屋上などですか？

名人：最初はスーパーのレジを半分潰してやってた。1回で250人を見込んでたんだけど、1000人位来るわけですよ。それで、会場を急遽倉庫にしてもらったけどそれも埋っちゃってすごかったですよ。

編：「名人」という称号はどこからついたのでしょう？

名人：それまでも「コロコロ」ではハドソン宣伝の高橋利幸で出てたわけですが、キャラバンのデモで出る時に、何か呼称があった方がいいだろうって話になって、「将棋の世界だったら〝名人〟ってのがあるよね？」「名人…高橋名人。いいじゃん」ってなっちゃった（笑）。ただこっちはねぇ、困りましたよ。「名人」なんてつけられたら子供には負けられないでしょ。イベントの準備で特訓の時間なんかないのに。でも「スターフォース」1回目の予選（2分間）の点数は負けてないんじゃないかな？　12万1千400点だからねぇ。子供の最高が11万8千いくつとかだから。

編：1秒間16連射のきっかけは？

名人：1回目のキャラバンが終った後に「名人って一体何発撃ってんの？　ラリオス（「スターフォース」の中ボス）倒すのがメチャメチャ早い」っていう質問が子供からあって、「ちょっとやってみよう」って。で、ラリオスってコアが光る前に一発撃ったら9発撃たなきゃいけない（※）。で2発撃ったら10発ですよね？　で

（※）…ラリオスは光った後に8発撃ち込むと倒せるのだが、光る前に撃つと、その分だけよけいに撃ち込まなければいけなかった。

戦慄の16連射よ、もう一度!!

「何発まで成功するか？」ってやって8発まで成功して、9発でダメだったの。コアが光ってるのは1秒だから、それで1秒間16連射。後で正確に「迷宮組曲」(ハドソンのファミコンソフト。連射測定機能付き)で計ったら、10秒間で167、8くらいだった。

気になるアノ噂 コノ噂を徹底検証

「スターソルジャー」は高橋名人チューニング

ファミコン版「スターソルジャー」制作中のエピソード。

名人が開発現場でテストプレイをしていたところ、突如画面がバグってしまった。プログラマーが一言、「あぁ、バッファ越えちゃった」。どうやら名人の連射が速すぎて、一画面内に表示できる限界値を超えてしまったようなのだ。こうして開発現場と名人で意見が交わされたのだが、社長の「お前(名人)にあわせりゃいいじゃん」の一声で、名人に合わせせる方向でバランス調整が行われたらしい。

編：子供との接触で何かハプニングはありましたか？

名人：基本的にはないですね。でも地方によって子供の態度が変わってくるんですよね。大都市だと柱の陰に隠れて遠目で見てるようなのが多いんだけど、地方だと近づいて来て、ケリとかカンチョーとか(笑)。いや、もう、ステージの上で逃げてましたよ。

編：そういえば以前、逮捕されたという噂が流れましたね。

名人：イベントで「今度警察行くんだよ。1日署長でさぁー」って言ったら、「警察行くんだよ」しかみんな覚えてなかったらしくて、それが「逮捕」になった。「朝日新聞」には「高橋名人逮捕された!?」とかそういう記事が出てるでしょ？ それを家庭のお父さんたちが流し読みして、子供から「なんで逮捕されたの？」って聞かれたら、「こういう奴は、脱税だろう」とか言って(笑)。ほかにも「ボタンにバネ入れて詐欺容疑だ」とか、「手錠かけられていたのがTVに出た」とか。今の社長に怒られてね。「お前、変な噂流すな！ 朝から晩までこの電話ばっかりで仕事になりゃしない！」って。たまんなかったっすよ(笑)。

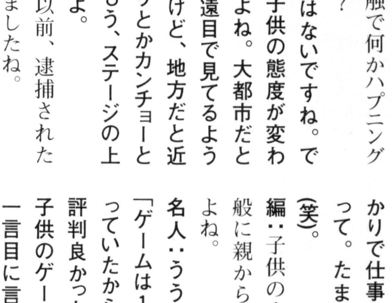
編：子供の人気者というと一般に親からいい顔されませんよね。

名人：ううん。僕の場合は、「ゲームは1日1時間」って言っていたからお母さん方には評判良かったですよ。だって、子供のゲームやめさせるのに一言目に言えばいいわけでしょ？ 「名人が言ってたでしょ。1時間でやめなさいって」(笑)。

編：うまいですね。それは。

名人：大体僕はゲームより外で遊ぶ方が好きなんです。だから子供もサッカーやって野球やって、その後に1時間くらいゲームするってのが長続きすると思ったんだよ。だけどあれも問題になってね。販売店からウチの会社に、「ゲームメーカーの社員が『ゲームを1時間でやめろ』とはどういうことだ」みたいなクレームがあったらしいのね。それがウチの役員会で問題になって…(一同爆笑)。嘘かもしんないけど、本当に。マジ。まあ、「いいんじゃないの？」って言ってくれたから、そのまんま言い続けてるけど。あと、「最初に出てきた名人が高橋でよかった」っていう人がいっぱいいるのね。最初に、青白くってヒョロヒョロっとしてる奴が「名人だ」ってやったらねぇ…。それが、こんなデブっちょがガキ大将みたいに騒いで、イベント行ったら指の運動なんか始まってるし(笑)。どこがゲームのイベントなんだか(笑)。だけどそれで、「TVゲームは健全なんだ」っていうイメージが広まったとはよく言われますよね。

編：ありがとうございました。



今もなお、衰えない連射速度。名人曰く、「やっぱり、STGは撃って撃って撃ちまくる。それが一番！」

キャラバンを支えた人たち

「スーパースターソルジャー」制作者インタビュー

続いては、キャラバンSTGの開発者。「スーパースターソルジャー」制作者の方にFAXによる質問に答えてもらった。

大会のたびに進化していくユーザーは脅威でした

編集部（以下、編）：「スーパースターソルジャー（以下、「SSS」）」のコンセプトなどを教えて下さい。

開発者（以下、開）：単純にカッコよく、かつキャラバンソフトとして熱いタイムアタックができて、スピード＆爽快感を重視したシューティングの原点を追求する、というのがコンセプトでした。…まあ、「ハドソンらしいシューティングゲームを創る」ということですかね。制作中は、自分がディレクター（見習い）として担当していた「ガンヘッド」を思い出しながら作りました。1ステージの長さや、全体のグラフィックの質感等をユーザーに受け入れやすいように変更したり…。でも、チームとしてはタイトルに縛られずに自由に制作していたと思います。

編：このゲームは「タイムアタックモード」がとても面白いと思うのですが、その制作秘話や苦労話等を聞かせていただきますか。

開：普通のステージを作る時は、私が「ハイ、ココ！」とスクロールしている画面を指差し、「この敵1セット置いてね」とプログラマーにお願いして作っていきました。この方法で数十種類の敵の組み合わせを1セットとして、リピートしていくわけです。ただ、タイムアタックの場合はコツがあって、打ちっぱなしではなく「引き付けて倒す」等、忙しい中にも少し考えてプレイしなければハイスコアを取り難いようにしています。

編：開発中の面白いエピソードなどありますか。

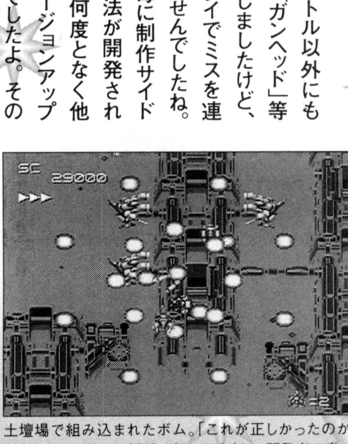
開：デバッグしている真っ最中に「ある方」が現れまして、「ドカ～ンと派手なボム入れてくれない？」と言われたのには、唖然としました。企画当初から、ゲームが雑になるかもしれないからボムなし宣言をして開発していたというのに…。と言っても会社という組織では、辞めない限り屈してしまわざるをえない、権力というバグより恐ろしい存在があるんですよ。

編：「SSS」キャラバン大会の感想等をお聞かせください。

開：私自身、このタイトル以外にも「スターソルジャー」や「ガンヘッド」等にも名人として参加しましたけど、「SSS」ほどデモプレイでミスを連発したソフトはありませんでしたね。しかも、回を重ねる毎に制作サイドを驚かすような攻略法が開発されて、また、同じ人間が何度となく他の会場に足を運びバージョンアップしていく様子は脅威でしたよ。その当時、「創った人は下手なんだ！」と偉そうに言い訳していた自分が恥ずかしい、今日この頃です（笑）。

編：今、キャラバンを振り返ってみて、どう思われますか。

開：シューティング時代のキャラバンは自分も若かったし、ユーザーとの距離が近かったので楽しい思い出ばかりです。来る人は、前日から泊まり込むような「熱い想いを胸に秘めた」人達が多かったですね。個人的には毎年の同窓会のように感じていました。見知らぬ者同士が知り合って、離れても連絡をとりあうコミュニケーションの場だったんだな～とシミジミ思いますね。



土壇場で組み込まれたボム。「これが正しかったのかどうか、ユーザーに判断は任せます」とは開発者の弁。

キャラバンを支えた人たち

キャラバンシューターたちの声

最後に、実際にユーザーとして参加していた人達のコメントを紹介しよう。一人はその熱が入り過ぎて(?)、今やハドソンの広報となっているぞ。

毛利名人の神業には感動しました

佐竹・シンイチ(某社プログラマー)

参加したのは小5の時で、「スターフォース」5回、「スターソルジャー」3回出場しました。予選を突破できたのは、それぞれ2回ずつだったかな。

新宿の大会では整理券を朝イチで配っていたんで、朝っぱらから自転車とばして取りにいってました。大体10時から夕方4時くらいまでで、予選で負けちゃった人は帰ることが多かったみたいだけど、僕たちは最後までいました。

当時はいろんな名人がいて、人気があったのはやっぱり高橋名人だったけど、僕は毛利名人の方が好きでしたね。ある大会で、ビックアイボーナスを2ショットの状態でとったビデオを見たんです。わずかのタイムロスもできない、凄い技だと感動しましたよ。何度練習してもマネできませんでした。あと、桜庭名人も印象に残ってます。初めてイベントにきた時に見たんですけど、いきなりラザロで失敗して(笑)。

大会には常連が何人かいて、その中で、僕たちの間で有名だったのが「阿部兄弟」と「鈴木君」。関東圏の大会ではかなり目立っていたと思いますよ。必ずと言っていいほど予選突破していましたし。

「鈴木君」はソルジャーの予選で36~7万ぐらいだしてたんです。普通のプレイではどんなに頑張っても35万いくか、といったところだった。どうやってプレイしていたのか、知りたかったですね。何十人と同時にプレイするのに、大きなモニターに写されるのは1~2人分でしたから分からなかったんですよ。

上位に入賞すると特製の「スターソルジャー」がもらえたんです。連射能力を計るだけのソフトで、10秒間にどれだけ連射できるか、というものでした。当時も欲しかったけど、今でも欲しいなあ。

これが元でハドソンに入社?

藤原伸介さん(ハドソン広報)

キャラバンにはすべて参加してきましたけど、一番思い入れがあるのは、スターソルジャーですね。買ってすぐ特訓して。大会の日は朝の6時頃に起きて、1時間ほど練習して、8時にはデパートの屋上で並んでました。ただ、3週間、欠かさず練習していたのに予選落ちした時はかなりショックだったなあ。スターソルジャーは自分で連射するソフト(僕はこの時14連射できました)だったので、自分の実力が試される最高のソフトだったと思います。

大会で印象に残っているのは、いわゆる「常連組」がハドソンのスタッフと仲良く話しているのを端から見ていて、「うらやましいなあ」と思ったことです。でもそんな自分が今、ハドソンで働いているので不思議な感じがしますね。

キャラバンは、ハドソンに入社するきっかけにもなっているので、感慨深いものがあります。第1回キャラバンの時は、まだ中学1年生でした。あの頃はゲームイベント自体が珍しい時代だったので、ユーザーとして参加できたことは幸運だと思っていますよ。

コントローラーを持つ手が震え、唇が渇き、自分の心拍音しか聞こえない「緊張」。自らたたき出した得点が「決勝進出」の得点を超えていた時の「興奮」。キャラバンで体験したこの「緊張」と「興奮」は、忘れません。ゲームで遊ぶことで自らの限界を知り、その限界を乗り越えていくという、楽しさ。キャラバンは、「挑戦」という言葉が似合うイベントだったと思います。

伝説のビデオをゲット！

「ゲームキング　高橋名人VS毛利名人」「RUNNING BOY　スターソルジャーの秘密」

「ゲームキング～」は、そのタイトルが示す通り、当時人気の頂点にあった高橋名人と毛利名人が直接対決する、という内容…ですが、一番の見所は何と言ってもオープニングの両名人の特訓シーンにつきます。

高橋名人は山籠りをして寺で修行。座禅組んだり階段を上ったり木を切ったりしております。毛利名人の方はスポーツジムに行き、泳いだり自転車こいだり筋トレしたりしております。野生派の高橋と都会派の毛利、といった感じでしょうか。この修行がゲームとどのようなつながりがあるのか、は一切不明ですが…。高橋名人が16連射でスイカを真っ二つにし、毛利名人が高層ビルのそばでトランプカードを使ったピラミッドを完成させたところで修行終了。二人は対決へと臨んでいきます。

さて、肝心の結果ですが、5回やって勝敗は3勝2敗で毛利、総合得点で高橋の勝利となり、「引き分け」といった形になっているようです。うまいことやるもんだ、と感心しましたね。対戦中を盛り上げるアナウンスもいいカンジ。「全国2千万のファミコン戦士の頂点…」というコメントは、いま聞いても新鮮でした。

続いて「RUNNING～」。これはアニメになっていて、スターソルジャーの制作秘話（?）が話の中心になっています。ヒューソン（モデル：ハドソン）の天才プログラマー野本氏が、スターソルジャー用のアイディアが思い付かず苦労している時、少年（主人公）と出会い、その少年が考えた「8方向ショット」が元になって、5wayショットが完成された、ということになってます。…アニメでは、

これを軸にして、少年たちの友情や、開発者・野本とプレイヤー・高橋名人のライバル関係などが描かれます。

またその中に、当時、発売予定だったハドソンスティックの紹介や、マイク叫びなどのウラ技の紹介がさりげなく盛り込まれており、これまた「やるなハドソン」、と思わされました。

ちなみに主題歌等を歌うのは高橋名人。名人って、歌がうまいのね。

このビデオを送って下さった北海道のコンバット畑中さん、どうもありがとうございました。

熱き血潮よ ふたたび…

この特集で取り上げた、キャラバンシューティングと言われるゲームに共通しているもの。それは「破壊の爽快感」だ。圧倒的な武器を装備し、数多くの敵、地上物を次々となぎ倒していく。バリアもあるので、多少のミスは気にならない点も大きい。

その爽快感を突き詰めたシステムと、短時間でなるべく多くの敵を倒し、1点でも多くスコアを稼ごうとするキャラバンモードは相性が良いのだろう。だからこそ、キャラバンは熱く盛り上がったと思うのだ。

ポリゴンによる派手な演出はない。圧倒的な弾幕で迫る強敵もいない。

しかし、だからこそ今なお、キャラバンシューティングは新鮮な楽しみを与えてくれる。やったことがない人は、ぜひ遊んで欲しい。

そして当時、これらのシューティングに熱くなった人も、ふたたびプレイしなおしてみることをオススメする。「たかがゲーム」に熱くなっていた日々を思い出すのも、悪くないと思うぞ。

オーナーズ・グランプリ

…それは、頭脳で戦うレーシングゲーム！

自分のレーシングチームを持ちたい

そんな夢を叶えてくれるゲームが『オーナーズ・グランプリ』です。このゲームで、プレイヤーはドライバーではなく、レーシングチームのオーナー兼監督という立場を任されます。そして、与えられた期間は5年。5年間の間にチャンピオンドライバーを育て上げ、コンストラクターズチャンピオンを獲得し、トップチームの仲間入りを果たさなければならないのです。

オーナーとしてマネージメントを行う

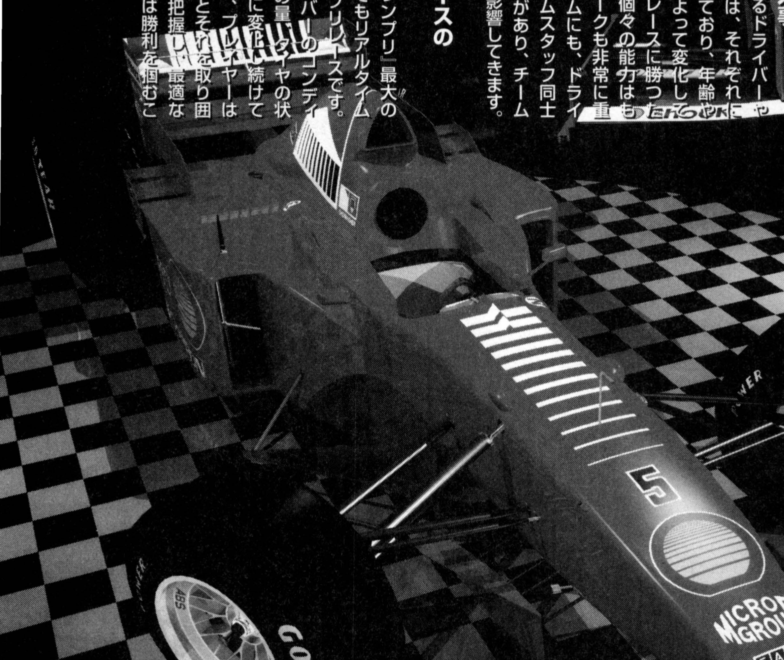
レーシングチームを運営してゆくには、莫大な費用がかかります。ですから、オーナーとしての仕事は、まずスポンサーの獲得から始まります。次に、その資金をもとにドライバーをはじめ、エンジニアやデザイナーなど数多くのスタッフを集めてゆきます。そして、そのスタッフによってようやくマシンが開発されるのです。『オーナーズ・グランプリ』では、この過程を忠実にシミュレートしています。

スタッフの育成と相性を考えた人事

ゲーム中に登場するドライバー・チームスタッフには、それぞれ能力値が設定されており、年齢・経験を積むことによって変化していきます。また、レースに勝つためには、スタッフ個々の能力はもちろん、チームワークも非常に重要です。このゲームにも、ドライバーを含めたチームスタッフ同士の相性という概念があり、チームの総合力に大きく影響してきます。

監督としてレースの采配を下す

『オーナーズ・グランプリ』最大の魅力は、何といってもリアルタイムで進行するグランプリレースです。レース中はドライバーのコンディション、ガソリンの量、タイヤの状態、天候などが常に変化し続けています。そんな中、プレイヤーは監督としてレースとそれを取り囲むあらゆる状況を把握し、最適な采配を下さなければ勝利を掴むことはできません。









※画面は開発中のものです。

Owner's Grand Prix

コンプリート版
Windows95専用CD-ROM
(Windows98対応)
予価：9800円(税別)
1999年2月発売予定
[発売元]
キルタイムコミュニケーション

1タイトル8ページ特集

星をみるひと

「星をみるひと」は、今は亡きホットビィから1987年に発売されたSF・RPGである。実際にプレイした人は少ないと思うが、その強烈な噂をいたるところで耳にするのではないだろうか。

「最初に行くべき村が、自分のすぐ隣りにあるのに画面上で表示されていない」

「セーブすると保存されないデータがある」

すべて、真実である。「星をみるひと」とは、そのくらい不条理と不合理に支配された作品なのだ。

実はこの作品には、J・P・ホーガンの傑作SF小説「星を継ぐもの」から着想を得たのではないか、という話がある。真偽のほどは定かでないが、微かに硬質なSFの香りを感じ取れるようにも思える。

果たして世間の噂通り、どうにも救いようのないソフトなのか。どうか、その一片の輝きをあなた自身の手で探してみて欲しいと思う。

しかし、本作は数々の伝説からもわかるように、ゲームとして遊ぶにはかなり難のある作品だ。それだけに、「ゲームをプレイするのは辛そうだけど、どんな話なのかくらい知りたい」という方もいることと思う。そこで、本編のストーリーを簡単に紹介することにした。絶対にストーリーの内容を知りたくない、という人は読まないように気をつけてほしい。

ネタバレ注意!!

主人公である「みなみ」は、気がつくとそこにいた。ここがどこなのか、自分が何故ここにいるのかも分からなかった。いたるところで遭遇するモンスター。病んだ人々。みなみは自分が超能力を持ったサイキック（本作では超能力者をこう呼ぶ）であり、自分たちが迫害されていることを知った。随所で耳にする「クルーIII」とは何なのか、「アークC-TY」とはどこにあるのか。そして、サイキックの仲間の行方は…。

サイキックに力を貸す人々の協力で、「しば」「みさ」「あいね」という仲間を得た彼は、やがてこの世界がクルーIIIという名の巨大な宇宙船なのだということを知る。何故この世界が、モンスターの溢れる地になってしまったのか。その謎を解くために、彼らはこの世界を管理している、クルーIIIのマザーコンピュータを探して旅を続けた。

そしてたどり着いた地で、彼らは水槽の中で戯れるイルカとシャチを見る。彼らにテレパシーで語りかけたところ、驚愕の事実が明かされた。彼らはクルーIIIを使ってサイキックを集め、アクアという星の惑星改造を行っているというのだ。長い間続いたサイキック狩りはクルーIIIの暴走ではなく、イルカたちによって仕組まれたことだった。それがすべて、惑星改造のためだけに計画されたとは…。

全サイキックの代表権を与えられたみなみは、重要な選択を迫られる。死を意識した迫害の日々、忌まわしい出来事の数々。それらが胸に去来する中、彼はどんな未来を選択するのだろうか…。

キャラクター紹介

主人公たちのタイプと戦い方、そしてこの世界での様々な人々の繋がりを紹介しよう。

●みなみ
ダメージ系のESPを駆使し、パーティの破壊活動を一手に担う本作の主人公。みなみの戦い方は、単に敵の強さに合わせて得意の攻撃系ESPをぶつけるだけである。

　原則として防御力が高い敵が、さらに「かりう」などの特殊攻撃をしてくる場合は、全力で戦闘を終わらせよう。状態回復のESPを持っているしばがこれを食らって、「くらっと」の在庫もないときは、ヘタをするとこれだけでお終い、ということもある。

●しば
テレポート系のESPを得意とする、おそらくゲーム中でもっとも先頭にいることが多いキャラ。通称・ジャンパー。彼のESPの中で重宝するのは、「ばどひーと」と「ばどえあー」の二つだ。

　しばは、物理攻撃よりも、ばどひーとをかけた方が攻撃力が高い。そのため攻撃手段としても使えるし、うまく行けば敵の行動を止めることもできる。ばどえあーは、機械化兵と謎の生命体には効果がないが、雑魚なら気絶させられる。失敗しても敵の防御力を無視してダメージを与えられるのが大きい。

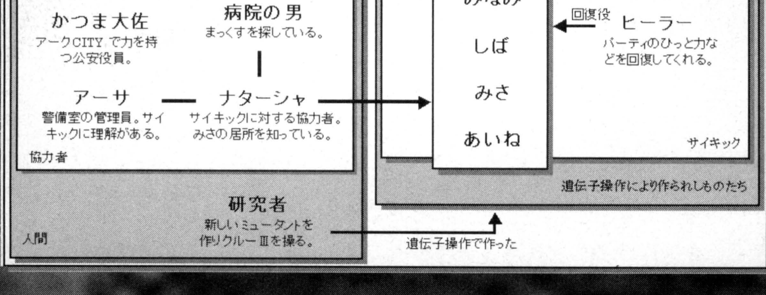
●みさ
　彼女を見つけ仲間にするのは非常に困難。覚えるシールド系ESPは使いづらいが、実は基本能力が一番高い。じゃいろSPを持って殴りまくろう。

　あまりESPは使わないが、あえて使うならば、ひっと力の少ないキャラにかける「ざんりゅうしねん」と、「でふまいんど」くらい。

　でふまいんどは、最大の160点消費でかければ中盤までかなりの確率で成功する。この能力は、一度成功するとその戦闘中は連続で成功する傾向があるが、逆に失敗も続くので早めに諦めること。

●あいね
　テレパシー系ESPに長けているキャラ。戦闘ではターンの最後に行動し、「でふまいんど」と「ばどてれぱし」を併用するのがいい。

　ばどてればしは、後半でぽいすんを見たらすぐかけるようにすると、余計な毒を食らわなくて済む。割と有効な超能力だ。



星を見るための基礎知識●

説明書がついていないことも多いFCソフト。ここで「星みる」の基本的な操作などをおさらいしよう。

コントローラー基本操作

十字キーが移動、Aボタンがコマンドウィンドウを開くのと決定、Bボタンがキャンセル、セレクトがメインキャラの切り替え、スタートがゲームの中断だ。各キャラの能力を使ったりステータスを確認したりする場合は、セレクトを使って必要キャラを表示させる。

コマンドウィンドウを開くと、次の6つのコマンドが選べる。

・はなす…町の人などに話しかける。
・ESP…超能力を使う。セーブ。
・くすり…現在所持している薬の確認、使用。
・すてる…不要アイテムの廃棄。
・ちから…現在セレクトしているキャラの能力。
・もちもの…現在所持しているアイテムの確認・使用。薬のもとの確認。

「はなす」は買い物をする時にも使う。取り引きの結果、キャラクターが古い装備を持っていた場合は半値で引き取ってくれる。

特殊な移動方法

なにしろ登場キャラクターは揃って超能力者だ。移動の方法も、普通のRPGとは異なる部分があるので気をつけてほしい。

●じゃんぷ
全キャラが使用できる「じゃんぷ」は、ステータス画面でその大きさを確認でき、最大5ブロックを飛び越えられる。この能力は常に働いているので、コマンドウィンドウを開く必要はない。最大の長所は「じゃんぷ中は敵に遭わない」ということ。
キャラによって「じゃんぷ」能力が異なるため、通れないと思っても、セレクトでじゃんぷ力の高いキャラに変えてみよう。

●ぶれいく
みなみ専用の能力。壁を壊して進むことができるが、破壊できるのは特定の壁に限られている。

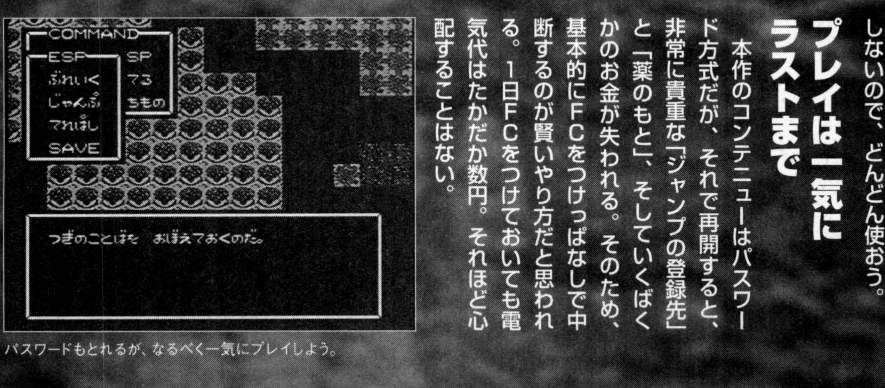
●しーるど
みさとしばが使える。通れないはずの壁が突然通れるようになるという、わかりにくいが大変お世話になる能力。しーるども使用中は敵に遭遇しない。

●ロングジャンプ
しばが使うことのできるこの能力は、あらかじめジャンプ先を登録しておいて、任意の場所にテレポートするものだ。

これらの能力はさいこ力を消費しないので、どんどん使おう。

プレイは一気にラストまで

本作のコンテニューはパスワード方式だが、それで再開すると、非常に貴重な「ジャンプの登録先」と「薬のもと」、そしていくばくかのお金が失われる。そのため、基本的にFCをつけっぱなしで中断するのが賢いやり方だと思われる。1日FCをつけておいても電気代はたかだか数円。それほど心配することはない。



パスワードもとれるが、なるべく一気にプレイしよう。

みさを仲間にする方法

手順が複雑なため、仲間にすることが難しいみさ。その一部始終を公開しよう！

まずは、みなみの「ぶれいく」！

みさはアークCITYの警備室に捕らわれている。彼女を助け仲間にするためには、次のような手順が必要だ。あちこちにお遣いさせられるが頑張ろう。

●病院

アークCITYの病院に行くと、左下に男が一人いる。まわりがブロックで囲まれているから…と諦めてしまうのは早い。実は、右側のブロックが一個所だけ壊せるようになっているのだ。今こそみなみの出番。ぶれいくを使って破壊し、中の男に話しかけよう。

すると男は「まっくすに会え」と言ってくる。

●行政区

まっくすを探してうろうろしていると、行政区にいる眼鏡の男が教えてくれた。

「あいつは死んだ」と…。

●再び病院

まっくすのことを、先ほどの病院の男に伝えると、今度は、「そうか、まっくすは死んでいたのか。お前の探している仲間はなたーしゃが知っている」と言う。

●居住区

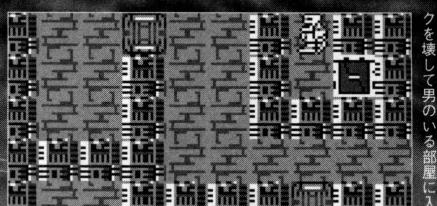
なたーしゃという女性は居住区にいる。「助けるためにはブルーIDが必要。持っていないならあーさに会いなさい」と教えてくれる。

●同じく居住区

あーさは居住区の右上だ。「なたーしゃから話は聞いている」らしくブルーIDをくれる。とりあえず2枚貰ったら警備室へ行こう。

●警備室

ようやくみさを救出。彼女が仲間になる。



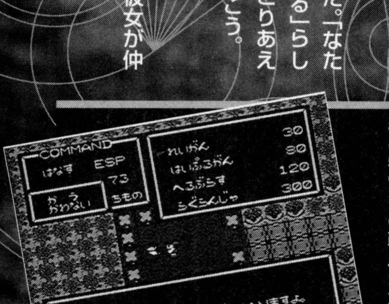
病院の一角。下の部屋に入り、左側のブロックを壊して男のいる部屋に入ろう。

戦闘と武器

「超能力RPG」と銘打ってあるだけあって、攻略する上でのメインはESPだ。物理攻撃は意外と使い方が難しく、これで敵を倒せるのは、ゲーム開始直後くらいだろう。

また、本作は通常のRPGのように、「歯が立たないからレベルアップして出直そう」という方法が取れない。相対的には、ゲーム前半〜中盤にかけての方が、敵に与えるダメージ量が多いという逆転現象まで起きている。

また、武器の中で一番攻撃力が高いのは、最高価格の「ぷらずまほう」ではなく、「じゃいろSP」だ。これに気づくかどうかで、後半の宇宙での戦局が大きく変る。



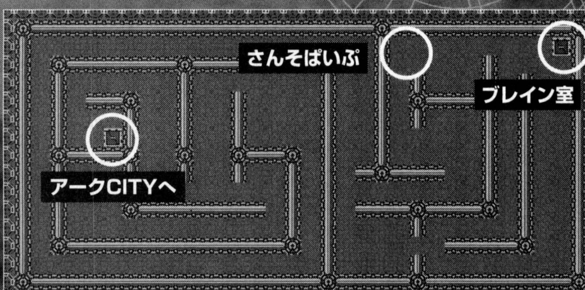
攻略マップ 宇宙へ・・・

いよいよゲームも大詰め。なるべく敵を避けて進めるように、可能な限りマップを掲載した。

道に落ちてる重要アイテム

宇宙に行くためにはさんそぱいぷが絶対に必要だ。いかにサイキックといえども酸素がないと生きていけない。

これは行政区や居住区を出た時に必ず通る共通通路で拾うことができる。本作屈指の重要アイテムが、こんな道端にぽろっと落ちているのだから侮れない。もちろんグラフィックで見てもわからないし、手に入れたからと行って「さんそぱいぷを手に入れた」などという表示が出るわけでもない。ただ、「ぴろっ」と音が小さくなるだけ。注意して探そう。



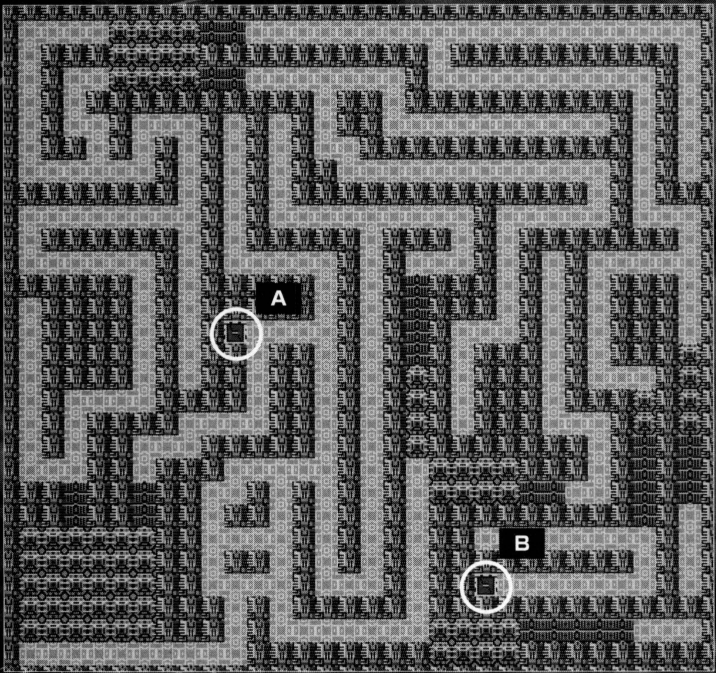
ケタ違いの敵が待つ！

ここからは、A、E二つの通路を進むことになる。どちらに行っても今まではケタ違いの敵が待っているので、なるべく壁の中を進むようにしよう。しーるどのレベルが高ければ、ほとんどの壁を通過できるはずだ。

もしも運悪く敵と遭遇した場合、相当の被害と消費を覚悟しないといけない。いかに効率よくESPが使えるか、戦局はその一点にかかっている。

なお、それぞれのマップは同じアルファベット同士がつながっている。



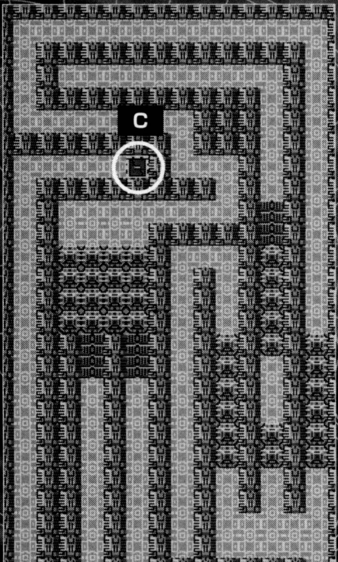


A～ラボラトリ

Aから入るルートでは、ラボラトリに行くことができる。このあたりから多用すると思われる、壁の通り方について少し説明しよう。

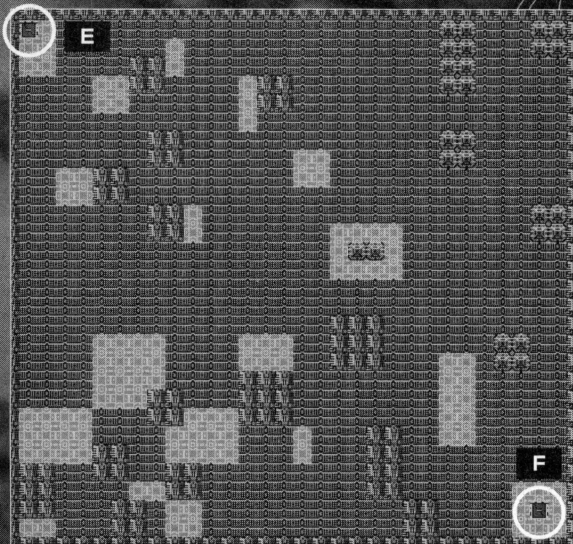
壁を歩く利点は「敵に遭わない」ということ。ただし、みなみのぶれいくで壊せる壁の中では敵に遭遇してしまうので、できればこの壁は避けていきたい。マップを見て、近いルートを探してみて欲しい。

また、もう一つのテクニックとして、外壁の1マスは歩けるというのがある。





E～コクピット



Eから入るルートでは、コクピットに行くことができる。この2個所は何度か往復することになるので、しばのじゃんぷ先に登録することを忘れないようにしよう。

薬の調合

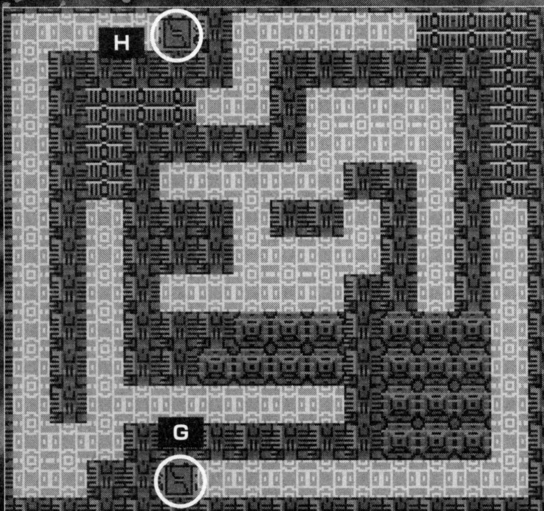
薬は各地に点在する木の実を集め、調合することで入手できる。木の実は10種類、1回の調合には3種類必要（同種連続も可）なので、その組み合わせは1000通りにもなる。しかし、実際に有効な組み合わせは12種類しかないのだ。

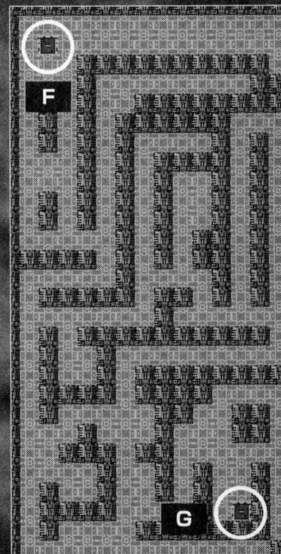
必携になるのが、さいこ力完全回復の「らどくりふ」（ゆか・えく・やむ）。材料のゆかの実は比較的入手が難しいので、慎重に使っていこう。また、毒消しの「くらっと」（きえ・やむ・あえ）も最後まで必要になる。

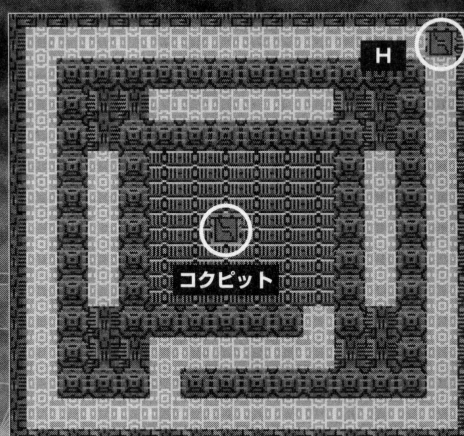
木の実の入手場所

木の実	入手場所	必要性
やむ	まむすの村	汎用
るく	まむすの村	汎用
あえ	でうすの村	汎用
うい	木の実の洞窟	汎用
えく	木の実の洞窟	汎用
まい	居住区	ふれっと（溶かす）に必須
さと	居住区	はいぱー（ひっと力全回復）に必須
よし	アークCITY	とれろ（睡眠）に必須
きえ	アークCITY	くらっと（解毒）に必須
ゆか	病院	らどくりふ（さいこ力全回復）に必須

星をみるひと







コクピットとラボラトリには、イルカとシャチがいる。彼らに話しかけても「きゅうきゅう」いうだけなので、あいねのテレパシーで話を聞こう。
長く辛かった旅も、もうすぐ終わりを告げる…。

星をみるひと
非公式
ガイドブック

今回の記事は、「秋山翼賛会」さん発行の「星をみるひと　非公式ガイドブック」を、了承を得て要約したものだ。
とにかく内容が濃いこの本は、全ESP／モンスターのデータと解説、マップの掲載、独自の戦闘システムの解析、キャラクターの全台詞、そしてパスワードの解析などが収められている。
また、この本は非常に綺麗でカッコイイデザインをしているのも特徴だ。表紙フルカラー、本文56ページ。これで送料込み900円は決して高くはない。文句なしのオススメ。

●購入方法
無記入定額小為替900円分と、80円切手。それに「ユーゲー見ました」のメモを同封して、
〒885-0016
宮崎県都城市早水町25-8
小川裕子様　まで。



私の懐ゲー

時に情熱が薄れることはあっても、10年間想い続けて手に入れた「ジーザス」。一つのゲームを追う男の奮闘記をお送りしよう！

10年間にわたる「ジーザスを探す旅」をしたのは静岡県の風間礼介さん。あの当時、パソゲーの綺麗さを見せつけられ、しかし購入するほどの財力がなかった世代の、悲哀と情熱の漂う奇跡の出会いを余さず紹介したいと思う。

あの憧れをもう一度

家庭用ゲーム専門誌にパソゲーのことを書いて送るなんて…と少々場違いな気もしますが、自分にとってあまりにも衝撃的、かつ人生が変ってしまった出来事が起こったので、こうしてお便りを書きました（この雑誌しか扱ってくれそうにないというのもありますけど）。

僕は小学生の頃、ほかの一般的な子供がそうであるようにFCの世界しか知りませんでした。そんな僕にパソゲーの素晴らしさを教えてくれたのがベーマガです。専用モニターから映し出されるくっきりとした美しいグラフィックに、子供ながら恍惚感さえ覚えたものでした。そのとき見たゲームは、88の「ジーザス」。欲しいな、と思いつつも当時の僕にとってパソコンは高価すぎました。僕はただ、ベーマガに載っている「ジーザス」の写真を見つめながら思いを馳せることしかできなかったのです。

そして10年が経ちました。この間、PCEやSFCなどを所有しましたが、僕の中では依然88の存在がくすぶり続けていました。どのハードのゲームをやっても何か物足りなさを感じるのです。しかし、88の値段が下がり僕に経済力がついた頃には、すでに88のソフトは入手が極めて困難になっていました。不遇の時代を過ごしている中、僕の記憶から、「ジーザス」の存在は完全に風化しようとしていました。

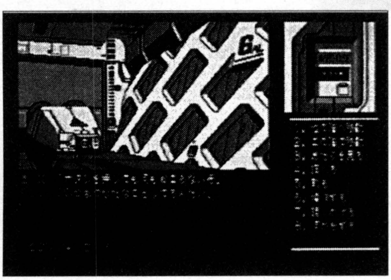
そんな時です。ふらっと入った書店で運命的な出会いがありました。「ジーザス」への執着を忘れかけていた僕の目に飛び込んできたもの…「日本初の中古ゲーム専門誌」、そう、ユーゲーです。これが僕とユーゲーの最初の出会いでした。おや、こんな本あるんだ、と手にとってパラパラとページをめくると、「パソゲーより愛をこめて」というコーナーで「ジーザス」の記事を発見しました。

「あっ！　ジーザスだ‼」

僕は震える手を押さえながら記事を読みました。まさか今頃「ジーザス」のことが特集されるなんて…。僕は10年の時を経てこのゲームと再会した懐かしさで、深い感動に包まれました。ユーゲーを購入した僕は、書店からの帰路、バイクに乗りながら腹を決めました。

「絶対にジーザスを見つけてやる」

そして僕の4カ月に渡るジーザス探しが始まったのです。



本誌４号で紹介した88版「ジーザス」。本当にいいゲームだった…。

そして奇跡の出会い…

最初に行ったのは日本の中古ゲームの中心地・秋葉原です。しか

しどこにもない。いや、「ジーザス」どころか88のソフトそのものがないんです。その後2、3ヵ月の間に10回は秋葉原に行ったでしょうか。そこで僕は作戦を変更してみました。地方の方があるかもしれないと、地元を探すことにしたのです。しかし、やはりない。僕の行ける範囲で知っている店は全部行きました。ですが、子供しか相手にしない地方の店では、パソゲーなど当然のごとく置いていないのでした。

　やはり今時88のソフトを探すこと自体、無謀なのかもしれない。また僕は「ジーザス」を忘れる努力をしなくちゃいけない。多分この気持ちは一生引きずるだろう…人生の敗者か？　と見つからない焦りと悔しさに歯ぎしりしていました。

　しかしそんな僕に奇跡が起こりました。ええ、あれは奇跡としか言いようがありません。

　僕は隣り街を探索していました。その時、「ビデオレンタル」と書かれた小さな店が目に入ったのです。その店の中にアーケードゲームの筐体が見えたため、ビデオ屋でもゲームが売っているのか、くらいに思って中に入ってみました。ですが、見る限りゲームを売っている様子はありません。やっぱりないか…と店を出ようとした瞬間、筐体の横に山のように積まれた「物体」を発見しました。

「なんだこれは、ビデオか？」

しかしビデオにしては大きさが揃っていません。しかもほとんどが紙製のようです。僕は、もしかして…と昂ぶる気持ちをおさえつつ、その物体に近づいてみました。

「これはっ！」

　そうです。すべて88のソフトでした。しかも100本はあるかという量です。この時の気持ちを上手く表現することができません。キツネにつままれたというか…頭の中は真っ白です。これだけあれば「ジーザス」もきっとあるはずだ。物色し始めて数分後、僕は思惑通りに念願の「ジーザス」を見つけることに成功したのです。しかし、僕はその喜びに浸る間もなく、次々と出てくるソフトのラインナップに驚かされました。「オホーツクに消ゆ」「ザナドゥ」「ロマンシア」「エルスリード」「Will」…。

　僕は早速これらのソフトを売って欲しいと頼みました。しかしこれらは店長のもので、もともと売り物ではないというのです。僕は店長にこれまでの苦労を話し、ぜひ売って欲しい、大切にしますから、と交渉しました。僕のあまりの必死さに店長は驚いたようですが、ちょっと考えた後、快くOKしてくれました。僕はこの店で、15本のソフトを1万円で購入することができたのです。

　その後、秋葉原で88FRのとても状態の良いものを手に入れることができた僕は、早速10年の悲願である「ジーザス」をプレイしました。感動しました。ストーリー、グラフィック、音楽。どれを取っても今までやったどのゲームよりも素晴らしいものでした。特にFM音源で奏でられる独特の音の美しさには絶句しました。本当に、涙が出そうでした。

　こうして、僕の「ジーザス」を探す旅は、終止符を打つことができたのです。

　確かに「ジーザス」は今考えても素晴らしいゲームだった。FCに移植はされているが、どうせなら、多くの人に88版でプレイして欲しいと思うが、風間さんの例でもわかるように、今さら入手するのは非常に困難だ。それでも手に入れることができた風間さんの場合は、10年の熱意が呼んだ勝利なのかもしれない。

　これだけ長い間捜し求め続けられるソフトが、心にあるというのも、なんだか羨ましい気がしてしまう体験記だった。

「私の懐ゲー」では、様々なゲームに関する体験記を募集しています。ひとつのゲームにのめり込んだり、あるゲームで人生が変ったり…。そんなアツイ思いをぶちまけてください。

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1 MGビル
（株）キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
「私の懐ゲー」係

どうせ買うならこれを買え！

USED GAMES Pick Up! 今月の一本

1998 WINTER Lineup

MEGA DRIVE●炎の闘球児ドッジ弾平　PC ENGINE●イメージ・ファイト　FAMICOM●コズミックウォーズ
SUPER FAMICOM●フラッシュバック　GAME BOY●Sa・Ga3　完結編～時空の覇者

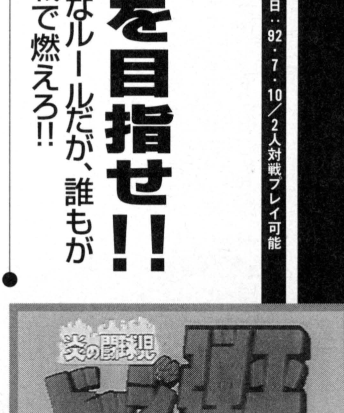
MEGA DRIVE

炎の闘球児ドッジ弾平

メーカー：セガ／価格：3800円／ジャンル：SPT／発売日：92・7・10／2人対戦プレイ可能

並み居る強敵を倒し、スーパードッジの頂点を目指せ!!

「数多く当てた方が勝つ」という単純明快なルールだが、誰もが熱くなれる球技「スーパードッジ」。対人戦で燃えろ!!

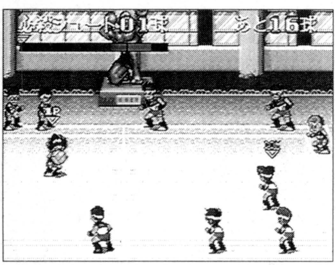


実戦さながらのスリルと興奮!!

「ドッジボール」は四角いコートを二つの陣地に分け、向かいあったチームが球をぶつけあう球技だ。小学生の頃、遊んだ人も多いことと思う。

『炎の闘球児ドッジ弾平』（以下「ドッジ弾平」）は、昔からあったドッジボールのルールを整備し、よりスポーツとしての競技色を強めた「スーパードッジ」に、青春のすべてを懸ける少年たちを描いたマンガであった（後にアニメ化もされた）。

そのメガドライブ版『ドッジ弾平』は、マンガの登場キャラクターたちを操作し、本物のドッジボールさながらのスリルと興奮が楽しめる。コントローラーを握る手には、知らず知らずの内に汗が湧き出してくる傑作スポーツゲームなのだ。



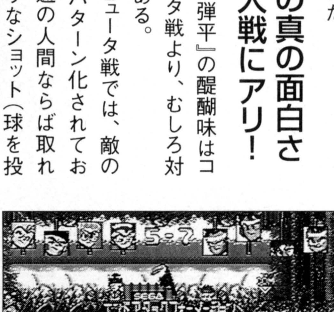
操作説明のモードではキャッチの仕方や必殺技の練習ができる。ここで腕を磨こう。

本作の真の面白さは対人戦にアリ！

『ドッジ弾平』の醍醐味はコンピュータ戦より、むしろ対人戦にある。

コンピュータ戦では、敵の行動がパターン化されており、普通の人間ならば取れないようなショット（球を投げること）を理不尽にキャッチしてしまうので、試合中に興ざめしてしまうことがママある。

しかし対人戦には、いわゆる「ハマリ」といった理不尽さ



素早いパスで相手を翻弄する「フォーメーション攻撃」。3回しか使えない。

がほとんどない。同じくらいの腕前同士なら、それこそ白熱の試合展開に持ち込むことが可能なのだ。特に一回のヒット（敵にボールを当てること）で即ポイントになる、公式ルールが熱い。

攻撃側はいかにヒットを取るか、防御側は逆に、いかにヒットを取られないように避ける、もしくは受けるか…。このような駆け引きが一瞬ごとに展開され、判断ミスが即、命取りになる息をもつかせぬ攻防が繰り広げられることになるのだ。自然と熱くなっていくこと請け合いである。

タイミングをはかって反撃だ！

『ドッジ弾平』では、攻撃をするときも、防御するときも独特のタイミングがある。よって、攻撃をする側はいかに相手のタイミングを外すことができるか、防御をする側は、タイミングを見切ることができるかが重要な要素になる。

選手一人一人に設定されているスーパーショット（ダッシュからのジャンピングスローで投げることができる）は、通常のショットより、スピードが速かったり、奇怪な動きをしたりなど、相手のキャッチタイミングをうまく外すことができる。ただ、スーパーショットばかりでは攻撃が単調になってしまい、反撃を喰らいやすい。したがって、素早いパス回しや、フォーメション攻撃を織り混ぜながらの攻撃が必要となってくる。

対する防御側には、球を避けるのか、受けるのか、避けるにしても、しゃがむのか、ジャンプするのか、行動の選択肢がいろいろある。いずれを選ぶにしろ、大事なことはタイミング。しゃがんでいられるのは、2〜3秒くらいだし、ジャンプは跳んでいるあいだ大きな隙が生じる。受ける場合も一瞬の判断が明暗を分け、有利に反撃できるか、ヒットされるかが決まる。

球を充分に引きつけておいて、しゃがむ、もしくはジャンプでやり過ごし、球足の遅い球や、通常のショットをキャッチして、反撃に移る。これら一連の動作を決めたとき、君も真のスーパードッジプレイヤーとなっているはずだ。

より高度な戦術が、さらに試合を熱くする！

このゲームはタイミングが重要である。ここでは、さらに相手のタイミングを外すためのコツを伝授しよう。

①スーパーショットで揺さぶりをかける！

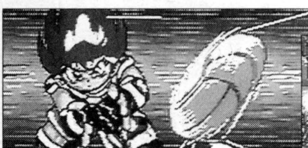
これは、スーパーショットがダッシュとジャンプからの攻撃であることを利用し、スーパーショットを撃つと見せかけて、ダッシュのあとジャンプしないでショットしたり、ジャンプしたあとにパスをしてみたりするというもの。けっこうタイミングを狂わせることができるので、攻撃のときは有効だ。このとき、ラインを踏まないように気をつけよう。「ラインクロス」の反則を取られ、相手側にボールが回ってしまうぞ。

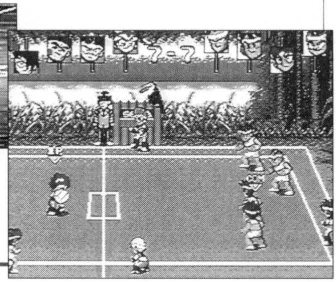
②パス回しに工夫を凝らそう！

パス回しをする際も、普通に回すばかりでなく、ジャンプしてからやってみる方法を挟むのが効果的だ。ジャンプショットはしゃがんで避けにくいという長所もあるので、相手の行動を減らすという面でも役に立つ。ただ、30秒以上パスを回しているとキャラクターは勝手にショットを撃ってしまうので注意しておこう。

③とにかく相手の意表を突こう！

相手陣地と逆向きに走りジャンプ、反転してスーパーショットを投げるなどの攻撃は、相手の意表を突くのに重宝する。決まりきった技があるわけではないので、いろいろとキャラクターを操作して試してみよう。







編集部購入価格	1,480円
入手難易度	普通

●おすすめポイント

いわゆる「キャラ物」のゲームだが、キャラを知らなくても十分に楽しめ、遊びこめる完成度の高いスポーツゲームになっている。一人プレイよりも対戦が燃えるぞ。

●発売時の評価

プレイテクニックが学べる練習モードが親切で○。低価格で発売された点も評価された。

PCENGINE

イメージファイト

メーカー：アイレム／価格：7000円／ジャンル：STG／発売日：90・7・27／1人プレイ専用

頭脳と指先をフル回転し、壮絶な戦いに勝利せよ

STG界の一大帝国・アイレムが放ったパターン記憶型STGの決定版。死んでパターンを覚える、マゾ的な魅力に満ち溢れた傑作だ。



攻撃に利用できるもの全てを活用し、複雑な地形をくぐりぬけ、次々と現れる難敵を撃破していく。ただし、敵弾を一発でも被弾しようものなら、パワーアップパーツがない素っ裸状態に逆戻り。そんな最弱の状態で、無限地獄からはい上がらなければならない…。

『R-TYPE』を始めとするアイレムのSTGは硬質なイメージの、独特な魅力を持ったゲームばかり。『イメージファイト』も、そんな「アイレムらしさ」が満載された硬派STGだ。



最初にモードを選択する。ただし模擬戦闘なので、いい成績をとって本番に望もう。

戦場を駆け抜けるためにプレイヤーに用意された武器は四つ。自機のショットとパワーアップパーツの攻撃、そして3個まで装備することができる「ポッド」に、自機のスピード調整と同時に後方に攻撃が可能なバックファイアがある。

これら3種類の武装の全てを使って、並みいる敵を撃破していくのだ。

「ポッド」の活用が、一番の醍醐味

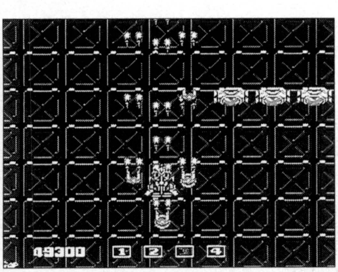
本作は、固い敵があらゆる方向から出現するわ、地形が自機の邪魔をするわで、ゲーム中は常に乱戦状態だ。いくら凄腕で気合いの入ったアツいゲーマーといえども、初期状態でクリアすることは不可能といってもいいだろう。『イメージファイト』をクリアするためには、自機のパワーアップが必要不可欠なのだ。中でも「ポッド」は、最重要といえるアイテムだ。

ポッドには、前方攻撃専門の「青ポッド」と、レバー入力と反対方向に攻撃を出す「赤ポッド」の2種類がある。

青は、攻撃する方向が前方に固定されているので使いやすい反面、他方向に攻撃できないため、地形が入り組んだ場所では、その威力を発揮できない。このようなときには、攻撃方向が選べる赤ポッドを利用するのだ。扱いが少々難しいが、それだけに使いこなした（＝難所をクリアした）ときの達成感は格別だ。これこそ本作の醍醐味の一つといえるだろう。

コンティニューしまくるのだ！

武器を使いこなし、難関を突破する面白さに溢れた本作だが、各ステージの構成がとにかくシビアで、ゲーム難度はメチャクチャに高い。

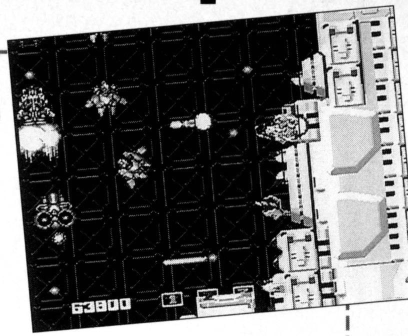


画面右にあるのがアイテム。たくさん登場するアイテムを駆使して敵を倒そう。

一番最初のステージでさえ、敵の攻撃は苛烈極まりない。そこで、プレイヤーの強力な味方(?)となるのが、無限コンティニューだ。

　スタート直後は、敵の攻撃もまばらなのだが、少しゲームを進めると、高速の赤いレーザーを発射する強敵ザコが出現。この辺りから次第に雲行きが変わっていく。ゲーム初心者だと、まずここで全滅してしまうことだろう。だが、諦めてしまっては、どうにもならない。やられると最弱になり、非常にキビシイ状態になるが、そこから復活できるかが、真のシューターの根性が試されるときだ。コンティニューを繰り返し、何度もチャレンジして、活路を見出せ！

　気合と根性とコンティニューで、この強敵を撃破しても、さらに、ボスの直前の「魔の中型ザコラッシュ地帯」が待っている。1機でも手強い中型ザコが一気に3機も同時に現れ、自機を狙って誘導弾を放ってくるのだ。この最難関を越えるには、クリアできるまでコンティニューし続け、敵の出現パターンを覚えるしかない。やられてコンティニュー、そしてまたコンティニュー…。その作業を繰り返すうち、オリジナルの攻略法が確立される。そのとき『イメージファイト』の持つ、エンドルフィン大量放出的な快感に気付くことだろう。



序盤5ステージまでの難所を一気に攻略！

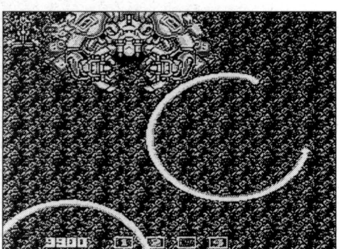
『イメージファイト』では、序盤の5ステージは本番前の予行演習で、その後に、5つのステージよりもさらに輪をかけて難しくなっている実戦の3ステージが用意されている。ところが、あまりの難易度の高さに、実戦に行くまでにゲームを投げてしまうプレイヤーも多いと思う。そこで、序盤の5ステージの中から、誰もが　コンティニューしまくると思われる難所をピックアップして、各ポイントのコツを伝授しよう。

　最初に訪れる難所は、1面の中型ザコ地帯だ。このポイントを越えるコツは、画面の両端に現れる青い誘導弾を発射する敵の真横に位置することだ。相手の横にいれば、青い誘導弾は、絶対に当たらなくなる。後は、その他の敵に注意を払いつつ一機づつ撃破していけばいい。

　次の難所が、2面の大戦艦地帯だ。ここは、自機のパワーアップが万全であれば、さほど難しくは感じられないが、一度やられてしまうと、そこから復活するのが恐ろしく難しい。当たり前だが、できるかぎり被弾しないように進むのがベスト。もし、やられてしまったら、画面右に出現する大戦艦の砲台からの攻撃に注意しながら、画面の左上のスペースに逃げ込み、自機の後方から飛来する敵機やミサイルを、バックファイアを利用して破壊していくといいだろう。バックファイア使用時は、通常の弾を撃つことができないので、前方からの攻撃にも注意を払っておくのを忘れずに。

　そして、演習の中で、最大の難関が、ステージ5のボスだ。

　5面のボスは弱点が中央部にあり、ダメージを与えるには、後方に攻撃することができるバックファイアと赤ポッドを利用しなければならない。ここで問題となるのが、ボスの周囲に漂っている2体のザコだ。このザコは、ただフワフワと漂っているだけなのだが、破壊することができず、弱点に撃ち込みに行く際に、非常に邪魔になる。幸い、撃ち込むと相手はその場に停止するので、弾を撃ちつつ隙を見て、ボスの弱点に張りつく。弱点付近にザコがいるときは自機のポッドを接触させてザコを抑え込んでおくといいだろう。



1面のボス。オプションをつけた状態なら、画面左上に位置をとろう。



編集部購入価格	780円
入手難易度	普通

●おすすめポイント

辛い難易度のSTGが好きな人にはオススメ。補習ステージは超激辛だぞ。ちなみに、Ⅰボタンを押したまま電源を入れると、アーケードと同じ縦長の画面比率になる。

●発売時の評価

「R-TYPE」(発売はハドソン)も好移植だったが、こちらもほぼ完璧な移植度で高い評価を得た。

FAMICOM

コズミックウォーズ

メーカー：コナミ／価格：6500円／ジャンル：SLG／発売日：89・8・4／2人対戦プレイ可能

丁寧な作りと、凝ったゲームシステムの本格派SLG

突如人類を襲った未知なる生命体と、宇宙を舞台に壮大な戦い。数々のユニットを操り、銀河を守り抜け！

『グラディウス』の世界観の戦術SLG

86年4月、アーケードからファミコンへと移植され、シューターの心を熱くさせた、コナミの横スクロールSTG『グラディウス』。その世界観を使い、89年にSLGとして発売されたのが、今回紹介する『コズミックウォーズ』である。

プレイヤーは、攻撃を受けている人類か、未知なる生命体バクテリアンのどちらかを選んで、相手の主星を落とすことを目的に戦争を続けていく。八つあるシナリオすべてで勝利を収めると、見事ゲームクリア。感動のエンディングを見ることができるというわけだ。

ひょっとしたら、「シナリオ数が少ないな」と感じた人もいるかもしれないが、このゲームでは1本のシナリオが、多数のマップ（恒星マップという）によって構成されており、クリアにはかなり時間がかかる。そのため、やり込み甲斐は十分で、さらにゲームシステムもよくまとまっているため、飽きずにプレイできるのだ。

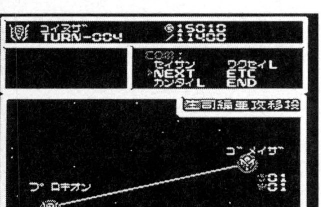
絶妙なバランスのフェイズシステム

ゲームは7つのフェイズに分かれており、プレイヤーはこれを繰り返しながらゲームを進めていく。

このフェイズが、実にバランスよくゲーム中に存在していて、SLGの醍醐味の全てがここにある、といってもよいほど見事なのである。実際のゲームの進行に沿って説明していこう。

まず、最初に行うのは「生産」。能力の異なる16種類のユニットを、資金内で、いくつ生産するかを決めるフェイズである。もちろん、ユニットは多いほうがよいので、なるべく資金を投入する。だが、今、自分に何が必要なのかをしっかり考えて行動しないと、せっかくのユニットもあまり効果が期待できない。資金を無駄にしないためにも、目的を持って生産しよう。





フェイズ選択画面。ここで司令官を雇ったり、兵器を生産していく。

生産が終わったら、艦隊を率いる司令官を募集する「司令官」フェイズ。ここでポイントとなるのは、募集に金がかかること、資金投入額により、雇える能力に差が生じるということの二点だ。司令官がいなければ、いくらユニットを生産しても出撃できない。したがって、ユニットを中心に資金を投入してると、低レベルな司令官しか雇えなくなる。が、だからといってユニットを減らし過ぎると、あっというまに敵にやられてしまう。このあたりの微妙なバランスがうまい。

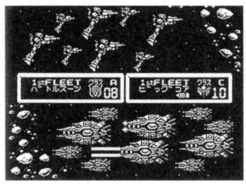
次に、生産されたユニットで艦隊を編成し、戦場へと送り出す「編成」フェイズ。1艦隊は、16個のユニットで成り、16艦隊編成することができ

本作魅惑の対決!!ビックバイパーVSビックコア

『コズミックウォーズ』の舞台、コナミの名作『グラディウス』の世界観を使って作られている。そのため、登場するユニットの中には、『グラディウス』でお馴染みのキャラクターが多数登場する。あのシリーズにハマッた人なら、ニヤリとさせられるに違いない。

　特に、自機だった「ビックバイパー」は、人類側の搭載攻撃機として登場。1面のボスとして登場し、プレイヤーを苦しめたあの「ビックコア」などは、今回、バクテリアンの大型戦艦として現われるのだ。ゲーム中、この両者が戦う様は、よく知っているだけになかなか楽しい。

　1ユニットは、10機から成るのだが、そのためどちらかが戦闘を行なうと、画面に10機のビックバイパーと、10機のビックコアが入り乱れて撃ち合うという、なんともおかしい光景が展開されるのだ。

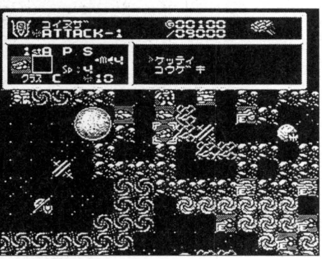


　また、ビックコアは遠距離攻撃はできるのだが、1マス前は攻撃できない。そこへきて、ビックバイパーは一気に8マス（地形効果なしの場合）もの移動が可能なのだ。だから、複数のユニットでビックコアを囲み、タコ殴りにするという、なんともいえない爽快感を味わうこともできる。

　このように『コズミックウォーズ』では、本家の『グラディウス』では絶対に味わえない趣向のバトルが楽しめる。いろいろと考えてプレイすると、一層面白くなることだろう。

る。ただ、1艦隊に必ず旗艦を配備しないといけないので、忘れず生産しておこう。ミスればリセット必至だ。

　恒星マップ同士はワープラインで結ばれており、ここを使って恒星の移動を行うのが「ワープ」フェイズだ。ただし、どこにでもワープできるわけではなく、特定の「ワープポイント」のみしか移動できない。また、敵艦体が移動先の恒星にいた場合もワープすることができないため、主星のある恒星へ攻め入るのなら、どれだけ多くのユニットを送り込むかが勝負となる。



戦闘画面。地形には磁場があったりするなど、SF設定を見事に生かしている。

　艦隊をワープさせたら、「攻撃」フェイズに入る。交互にユニットを動かし、攻撃を仕掛けていくのだが、ここでの駆け引きが、また面白い。テニスのサーブ権と同じで、先攻と後攻が順番に巡ってくるのである。従って、先に後攻だった場合、連続して攻撃することが可能になる。このシステムにより、「次は自分からの攻撃だから、一気に攻めよう」とか、「ここは待ったほうがいい」といったように、状況を見て戦術を組み立てることができるのだ。

　また、この後の「移動」フェイズでは、敵艦体がいない恒星で移動を行うことができ、惑星を占領することができる。しかし、占領したばかりの惑星は耐久力が低いので、最後の「投資」フェイズで資金を投入し、耐久力を上げておこう。そうしないと、せっかく奪った惑星もすぐさま取り返されてしまう。

　このように、7つのフェイズを両陣営が行なって1ターンが終了する。ここまで細かく凝った作りをしているSLGは、そうそうお目にかかれないと思うのだが、いかがだろう？　SLG好きの人はぜひ一度はやり込んでみてほしい。



編集部購入価格	1,280円
入手難易度	普通

●おすすめポイント

やはり「グラディウス」の世界でSLGができること。これに尽きる。ニヤリとさせられること間違いなしだ。「グラディウス」ファンならずとも、ぜひプレイしてみてほしい。

●発売時の評価

本格派SLGだが、司令官任命システムといった、SLG初心者でもプレイしやすい間口の広さも兼ね備えた作りが評価された。

SUPER FAMICOM

フラッシュバック

メーカー：サンソフト／価格：9600円／ジャンル：ACT／発売日：93・12・22／1人プレイ専用

死ぬごとに面白さが増す(？)超硬派ACT

リアルな動きと、尋常でない難度の高さを誇るACT。幾度も訪れる死の恐怖を乗り越え、勝利を目指せ。



自力で解けたらあなたはエイリアン!?

ACTの面白さとは、自分で好きにキャラクターを動かし、ステージ構成や相手の攻撃など、刻一刻と変わる状況を瞬時に見切り、対応していくところにある。したがって、ACTに攻略本を用いてしまっては、面白さを失ってしまう。自力で解いてこそ、意味があるというものだ。

しかし、この『フラッシュバック』だけは例外。ストーリーだけ見ると、未来の地球を舞台に、記憶をなくした主人公が、様々な謎を解きながら進んでいくというオーソドックスなACTなのだが、何といってもその難易度が恐ろしく高い。操作は難しいし、あちこちデストラップだらけ。走って死ぬ、飛んで死ぬ…と、とにかく死にまくる。「開発者はひょっとしたらサドなのでは？」と思いたくなるゲームなのだ。

クリアするために、攻略本を使うことが許されている(？)希有なACT。本作を、もし攻略本なし、しかも死なずに解ける人がいたら、その人こそ、エイリアンかもしれない。

分かりづらいアイテムと理不尽な死

さて、前述したことを踏まえて、なおかつ本作をプレイしたいと思われた読者の方がいるならば、二つの点に気をつけてほしい。

一つがアイテムに関する情報だ。このゲームは、迷路のようなマップの中をうろつき、謎(仕掛け)を解くことによってステージをクリアしていく。したがって、当然、謎解きに必要なアイテムが多く用意されている。だが、そのほとんどは、背景に同化して見つけづらい。


イベントシーンはポリゴンで表示される。動きはスローモーだが雰囲気は満点。

特に「こいし」というアイテムは、投げて敵の注意を惹いたり、センサーを反応させて、扉を開いたりといろいろと重宝するのだが、これがまた、どう見てもまんま小石で、背景にしか見えないのだ。そればかりか、草むらなどの影に隠れていることもある。何も知らずに見つけるのは、至難の技といえるだろう。

一応、手がかりとして、アイテムの傍に立つと、画面左上に、アイテム名が表示される、というシステムにはなっている。が、少しでもずれると消えてしまうため、必死に敵と戦い、死にもの狂いで走り回っている最中、小石のグラフィックと一緒に「こいし」とかメッセージが表示されても、何のことか瞬時には判断できないのだ。

そして、二つめが、あまりにも突然訪れる死に対する回避法。何度もいうが、このゲームにおける死は、日常茶飯事だ。スタートしてすぐ、とりあえず走ってみると穴に



走れ！飛べ！撃て！生死をかけた攻略テクニック！

『フラッシュバック』は、キャラクターを、自分の手足のように操り、なおかつハイレベルなテクニックを駆使しなければクリアすることはできない。ここで紹介するいくつかのテクニックは絶対必須なのだ。

①先行入力

壁や崖を登る、もしくは降りる動作を行っている時に、Aボタン(オプションで変更可能)を押す。すると、通常胸のホルスターから、取り出してから構える銃を登り終えた直後などに、いきなり構えることができる。これによって、すぐに発砲することが可能になるため隙がなくなる。断言しよう。これなくしてクリアは絶対に不可能だ!

②オートジャンプ

このゲームでは、Yボタンを押しながら方向キーを入れると、Yボタンを押している間ダッシュしてくれる。この状態だと、すぐ近くに足場があると、自動でジャンプして飛びついてくれる。ところが、方向キーを入れたままでいると、オートジャンプをしてくれないので、できるだけ、ダッシュ中は方向キーを入れないように注意しよう。

③連続コンバットロール

しゃがんだ状態で、方向キーを左右どちらかに入れると、転がって移動する。これは、素早く動くことが可能なので、連続で使用することにより敵との間合いを広げることができる。また、銃を構えていると、しゃがんだままになるので、さらに素早く行動できるぞ。

④画面切り替えで敵を誘導

このゲームは、スクロールではなく1画面ずつ切り替えて進む。敵はその画面に行かないと動いてくれないので、戦いにくい場所に相手がいる場合は、コンバットロールを駆使して戦いやすい場所に誘き出そう。

落ちて死んでしまう。このことを知らなければ、まず先には進めないのだ。

　それでも、高いところから落ちれば死ぬ、というのは、物理的に正しいから、まぁ納得できる。だが、この程度のことは序の口も序の口。誇張ではなく、至るところデストラップだらけなのである。

　そして、さらに凄いのが、トラップのほとんどが、何のヒントもなしに、いきなり来ることだ。例えば、電撃床というトラップは、文字どおり電気が流れている床のことだが、これ、一見すると背景か、もしくは黄色い蔓が床に這っているようにしか見えない。で、その上を通ろうとすると、バシュとかいう音とともに、キャラが光って消えてしまい、瞬時に真っ暗なバックにコンティニューの文字が表示され、カウントダウンが始まるのだ。実に空しい一瞬である。



アイテムはこんな所にも落ちている。わかるわけがない!?

何度死んでも立ち上がれ！

　ところが、これだけ高難度で死にまくるというのに、このゲームは、世にいうクソゲーの印象をまったく受けない。これは、ある意味相当凄いといえるだろう、その理由は、サイドビュー画面切り替えというシステムと、1画面、1画面練り込まれて作られたマップにある。先がわからないから見たいという好奇心。そして、そこへ辿りつくための道を探す探求心が、ゲームを続けるための精神力を引き出してくれるのだ。

　また、マップの構造さえわかれば、ある程度ゲームに馴れることによって、絶対に進めるようになっているのも好感がもてる。死んでも死んでも、コンティニューをすれば、必ず道は開けてくるのである。これこそ「フラッシュバック」の醍醐味なのだ！



編集部購入価格	980円
入手難易度	普通

●おすすめポイント

キャラの滑らかな動きやポリゴンによるデモなど、技術的な面では目を見張るものがある。確かに辛いゲームだが、このゲームが持つマゾヒスティックな快感（?）をぜひ体験してみてほしい。

●発売時の評価

パズル的な要素など、ゲーム性に対する評価が高かった。が、万人向けとは言い難い厳しい難易度に閉口、といった評価も。

GAME BOY

Sa・Ga3 完結編～時空の覇者

メーカー：スクウェア／価格：4900円／ジャンル：RPG／発売日：91・12・13／1人プレイ専用

様々な種族に変化し、侵略を企む異界神を撃退せよ！

六つの種族と、かなりの数にのぼる武器の数々。ゲームボーイの『Sa・Ga』シリーズ完結編となる本作は、やりこみがいのある戦闘システムが面白いのだ。

沈みゆく世界の未来を切り開け！

突如として空中に出現した巨大な水瓶は、その口から多量の海水と魔物を吐き出した。ある街は魔物に襲われ、ある街は押し寄せる海水により海の藻屑と消えたのである。

そして、水瓶が出現してから数年、水没しようとしている「Sa・Ga」世界を救うため四人の少年少女が旅立つのだった…。

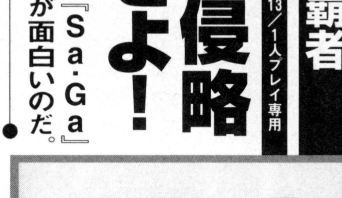
スクウェアから発売された『Sa・Ga3』は、プレイヤーが、今にも水没しようとしている「未来」の世界から、世界を救うために、「現代」に連れてこられた少年となって、この未曾有の危機に立ち向かうRPGである。

彼らは、現代、過去、未来を往来し、大陸、海底、浮遊大陸、地底、異次元世界といった様々なフィールドを、立ち塞がる魔物を倒しながら冒険していくことになる。

魔物との戦闘はコマンド入力方式で、持っている武器や技、特殊能力、魔法、アイテムなどを駆使して行う。複雑で面倒なシステムではないので、RPG初心者でも気軽に遊ぶことができるゲームとなっているのが特徴だ。



異世界神「ラグナ」は、こちら側の世界へ移住するため、侵略を開始する。



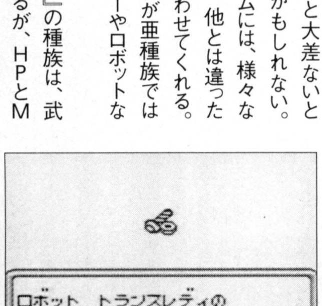
様々な種族に変身できるのが楽しい

ストーリーを聞いただけだと、よくある大作RPG風の世界救済物語と大差ないと思う方もいるかもしれない。だが、このゲームには、様々な種族が登場し、他とは違った雰囲気を味わわせてくれる。

しかも、これが亜種族ではなく、モンスターやロボットなのだ。

『Sa・Ga3』の種族は、武器を装備できるが、HPとMPの低い「人間」、魔力は高いが肉弾戦闘が苦手な「エスパー」、武器は装備できないがHPとMPが非常に高く特殊能力が使用できる「モンスター」、武器は装備できるが総じてモンスターより弱い「獣人」。そして、HPがかなり低く魔法は使用できないが強力な特殊攻撃を操る「ロボット」、装備により直接パラメータが上昇する「サイボーグ」といった種族に分かれている。

なお、人間とエスパー以外はレベルが上がってもパラメータは上昇しない。より強力な異種族へと変身するしか、強く



肉、もしくはパーツを発見し身につけることで、異種族に変身する。

なる手段はないのだ。
　どの種族も長所と短所を持ち合せているので、彼らをどう組み合せていくかによって、戦闘が楽になったり、苦しくなったりするというわけだ。

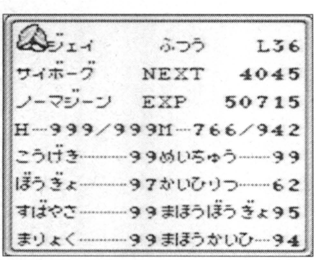
豊富に用意されている攻撃方法を使いこなそう！



　『Sa・Ga3』では戦闘時の攻撃手段がさまざまに用意されている。
　まず、剣や斧といった白兵戦武器。これはもっとも一般的に使用する武器で『人間』に使わせると効果的だ。
　次に弓や拳銃、火炎放射器、ビーム兵器といった飛び道具。これは、「さわる」という能力を持っている、反撃してくる敵に有効だ。
　敵に当たって炸裂する爆弾や砲は、破壊力は凄じいが、一度の使用で消費してしまうのでボス戦で使うといいだろう。
　魔法は白・黒・古と3種類あるが、特に攻撃魔法の揃っている黒と古は、魔力の高い『エスパー』に使用させれば、敵に与えるダメージははかり知れないものになる。回復・補助としての役割が高い白魔法に関してはMPの高い『モンスター』が適役だろう。
　また、プロレス技は『獣人』が使用することで多大な威力を発揮する。
　これ以外にもモンスターやロボットが使用できる特殊能力は威力や効果などがそれぞれに違うので、場面に合った技を使おう。
　これらの攻撃手段は種族が変わるごとに持ち替えたり、敵に試してみるなどして効果を判別、使用していくといいだろう。
　持っている攻撃手段によって「前は苦戦を強いられたのに、今はアッという間に倒せる」などと、戦闘の難易度に劇的な変化をもたらすことができるのだ。

人間？それとも他の種族？

　主人公たちは最初、人間とエスパー、それぞれ二人ずついる。彼らは戦闘終了後に敵が落とすパーツや肉を体内に取り込んで、異なる種族へと変身することができる（人間からエスパー、エスパーから人間への変身はできない）。ただし、ロボットはサイボーグ、モンスターは獣人からしか変身することはできない。
　また、物語がある程度進めば、人間やエスパーに戻ることも可能だ。つまり、出てくる肉やパーツは食べ放題（？）なのである。
　特に、これら4種族間の変身は、戦闘後に肉やパーツさえあれば容易に行うことができるので、肉やパーツを次々に食べていき最強のキャラクターを目指すもよし、特殊能力や特殊攻撃の強い異種族を選択するもよし、と自由にキャラクターメイキングができるのだ。また、全員サイボーグ、全員モンスターなどのパーティーで進めることもできる。
　このように、豊富なキャラクターの成長と、多彩なパーティー編成が同時に楽しめるのだ。
　加えて、セーブはいつでもできるので、プレイしやすい。ゲームボーイということをきっちりと考えた仕様になっているのだ。まだ未プレイの人はぜひ体験してみてほしい。



敵の能力を身につけることは、弱点強化にもつながる。バンバン変身しよう。



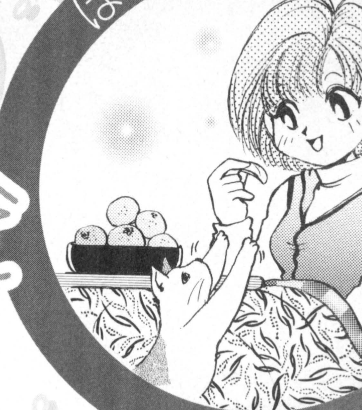
編集部購入価格	2,980円
入手難易度	やや難

●おすすめポイント
前作までのゲームシステムを大幅に改良。どのキャラも色々な種族に変身できるようになったので、やりこみがいがあり○。

●発売時の評価
コマンド選択式のオーソドックスなRPGになり、プレイしやすくなった。だが、成長システムの変更に関しては惜しむ声も。

ぱやぱや読者コーナー

愛さえあればだいじょ～ぶ♥



今年の冬は例年よりも寒くなるんだとか。皆さん体調には気をつけてくださいね。寒くて外に出たくない日は、「こたつ」「蜜柑」「猫」の三種の神器とゲームで楽しく過ごしましょう！

◇みなさんこんにちは、今号も元気いっぱい気力充実の読者コーナー担当、奥山です。

◆気候の変化に耐え切れない身体を持った引地です。その上「ナイスゲームズ」まであってもうボロボロかも。

◇まったく、嘘偽りなく天辰さんの「懐ゲーキャラ名鑑」で描かれたみたいな風貌でしたもんねぇ。ホントに身体弱いんだから引地さんは。

◆「ナイスゲームズ」…KTCの掲示板では、「ナイゲー」「イスゲー」「スゲー」などといわれているようなんだが。みんな買ってくれたのだろうか。

◇私的には「スゲー」がお気に入り。まあとにかく、これも発売が半月ばかり遅れてしまって、ご迷惑をおかけしました。でも、内容はいつものユーゲー魂満載。いうなれば、「ユーゲー32版」って感じの仕上がりです。PSやSSをネタにして、ユーゲーライクな記事を読んでみたい、って方にぜひ。

◆表紙は全然違うんだけどね。

◇まだ見たことのない方には…ユーゲーとは違った意味でハズカシイ表紙とだけ、お教えしておきましょう。ゲーム誌に見えないってところは一緒ですが。

◆ちょっと待て。ハズカシイってなんだ、ハズカシイって！

◇ふふふ…ナイショ。さてそれでは、読者さんからのお便りをご紹介しましょう！

☆先日、田舎のゲームショップでメガドライブのソフトを2本買ったら、店のじいさんがとっても喜んでくれました。買い物してあんなに喜ばれるのは最初で最後でしょう。（秋田県　親日天舞）

◇きっと、売れなくて何年も残ったソフトなんでしょうねぇ。

◆さあ、君も人助けにはげもうじゃないか。

☆この本を買っている理由の一つ

に、文章表現が面白いというのがあります。夏休みの宿題の作文に、この本に書かれている表現技巧(特に「小公子セディ」の)をフルに使って提出したら、先生に「言葉に酔いしれてダラダラ書かんで、もっとしっかり書け!」と言われました。カロリーメイトで頑張ってる人にこんなことを聞くのは失礼なんですが、やっぱり言葉に酔いしれてダラダラ書いてるんですか?(愛知県　小宮山基博)

◆酔いしれてるヒマなんぞない! ひたすら低空飛行の体調をだましだましユンケル一本の瞬発力で書いているのだ!

◇あれ、そうですか～。私はどっちかというと、アタマの中にピンクのゾウでも飼っているようなハイテンションじゃないと調子出ませんねぇ。徹夜で日本酒一升飲んだ日の朝って感じでしょうか。

◆まさか、その手に持っているマグカップの中身は酒だったりしないよな。

◇いくらなんでもそんなことはないですよ、失礼な～。

☆それにしても、9号が出る頃には「ゼルダ64」も「DC」も「オウガ3」も「カラーGB」も発売されるのだなぁ。感慨。(京都府　西井昭文)

◇時の流れを感じますねぇ。

◆じゃあ「ゼルダ64」は、「ユーズド・ゲームズVol.28」で特集しよう!

☆総集編を本屋で立ち読み、即決購入!! 以前から探しているソフトをメモ帳にまとめて、ショップ巡りをしていたのですが、貴誌のおかげでそのメモが8ページ以上になりました。3カ月単位でページが増えていくのは恐ろしいです。(福島県　GIGA・MURDERLER)

◇そうしてお役に立てていただけるなんて嬉しいですよ～。いやホントに。最近世間の風が身に染みてばっかりなんで。

◆編集部も気合を入れないとね。

☆8号120ページの四谷一攫さん! プリンターセットしまわずにゲームラボにしっかり送っているじゃないですか。9月号に載ってましたよ。あれ欲しいんですよ…。(香川県　ぱぺろー)

◆読んでいる雑誌って結構重なってるからなぁ。

◇実は私も、いつも買っている某ゲーム誌の読者コーナーで、編集部あてにお手紙をくれた方のお名前を発見したことが。



(新潟県　桜井ひとみ)

☆活字の部分はすべて読むことが当たり前になっていますが、どこを読んでも楽しく考えさせられます。中古に限らず、ゲームを熱く語る時に、そこはかとなく香るうら哀しさを、これからも維持していただけますよう。単に古いものを持ち上げるのではなく、確たるもののある語りに共感します。(静岡県　tac)

◇はう～。こういうお便り貰うたびに、心が洗われるようですね。

◆最近テンションが下がってる、なんていうのもあるけどな。

◇そうならないよう頑張ります～。

☆「ラグナセンティ」のプレゼント、受け取りました。子供から「誕生日のプレゼントに欲しい!」と言われていたのに全く入手できずにいたので、とても嬉しいです。誕生日まで隠しておいて、驚かせてやろうと思います。ありがとうございました。(北海道　亜衣)

◆日本の家庭に平和をもたらす本・ユーゲーって感じか?

◇お子さんのお誕生日、もう過ぎてしまったでしょうか? 喜んでくださるといいのですが…。

☆とても良い本ですね。万人の理解は得られなくても、ゆっくりと思想が浸透していくような売れ方をするといいですね。(茨城県　岡原宏太)

◇でも正直言うともうちょっと売れて欲しいですねぇ。

◆そうすると、もっと内容も充実すると思うんだけどね。

☆うちの主人にこの本を買ってきてと頼む時に、「ユーズド・ゲーマーズ」と言ったら「お前のことか? 使い古しのゲーマーたち…」と言われた。(群馬県　すしちん)

◇ウチの母は、最初に本を見せた時、「何この『ゴースト・ゲームズ』って?」って言いましたよ(笑)。

◆悔しいけど面白いぞ、その読み違い。

AYAPAYA UKIKUKI

前号への反響



真の一番人気は「中古問題」。みんな、気になるんですね…。

☆怒られゲー特集は笑った。そういや、やたら怒られるゲームってありますね。最近だと「ジ・アンソルブド」とか。今後もこうした変った切り口の記事をお願いします。
（東京都　御心ボンバー）
◇本誌ならではの記事だったでしょう？　どんどんこういうヘンな企画を立てていきたいです。
◆そして君も怒られる快感に身を任せるのだ！

☆「疾走！　魔法大作戦」は面白かった。ロマサガシリーズは術の使いどころが難しいにもかかわらず、よくやったと思います。個人的には「シャドウタワー」を魔法のみで戦うというのを見てみたいですが、まだ新作だよなあ。
（神奈川県　中島健太）
◇こちらも予想以上に評判良かったです。「ロマサガ2」って、ラスボスは「ギャラクシィ」があればOKなんですよ。でも、そこに至るまでの過程すべてが術っていうのがツラかったです。とほほ。
◆「FFII」で挑戦してって意見が結構あったんじゃないか。
◇それもいずれは。でも次回は某SRPGに挑戦しますよ〜。

☆うーん、「VB大型展示台」友達の部屋の真ん中にドーンと置いてあったと思うんですけど。それにしても「さよならVB」の文面にはグッときました。ライターさんに拍手。
（愛知県　光速麦茶）

☆VB特集は見ていて目からウロコが落ちました。「失敗作」とバカにしていた自分が恥かしい限りです。これからも愛ある記事を書いてください。
（岩手県　久方光）

☆「バーチャルLAB」ってマジですか？　ホントにこんなゲームがあるのかよオイって思いました。…ひょっとしてこのゲームの記事ってオレにしか見えてなかったりして…幻覚？　うん、そうに違いない。
（秋田県　かさぶたハガー）
◇そして一番人気は「VB特集」。やっぱりというか何というか。

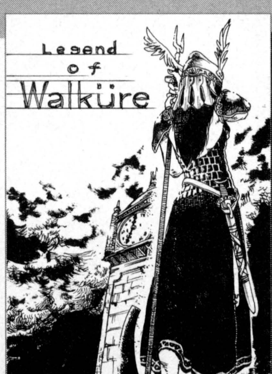
うきうき ILLUST Gallery

イラストギャラリー

**今回も力作がたくさん集まりました！
またお待ちしてます〜。**



千葉県　春日美衣
◇爽やかなイラストですね。まさに「風の伝説」という感じ。



東京都　内田純
◇何のゲームなのか判断に迷うものもアリ。ヒント求む、です。

投稿のオキテ

イラスト／お手紙／アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめ送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ〜。

◆そこはかとなくやるせないハードが、涙を誘ったんじゃないか？
◇「バーチャルＬＡＢ」は幻覚じゃないですよ〜。私もちゃんとプレイしました。…もう一度やるかどうかは微妙ですが（笑）。

☆ついに日本橋が取り上げられたか。自分が普段よく行くお店が載っているのは何か不思議な感じがする。でも「もんきち」が載ったということは、地方のユーザーが「もんきち」目指して大挙してやってくるということもありえるからヤバイ！　今のうちに欲しいソフトを手にいれとかなアカンな。では早速…。（大阪府　３点ＦＸ）
◇これも本誌の悲しいところ。いろいろ紹介はしたいけれど、いざ記事にすると「値段が上がった」とか「品物がなくなった」とか…。一体どうすればいいのよ〜。
◆それだけ過去のゲームを買える場所がなくなってきたってことか。でも、値段が高騰するのはなあ…。

☆こんなところでモンスターメーカーに会えるとは!!　発売日、当時中学生だった私は、塾の授業中ずーっと買うかどうか迷ってて、「よし、買わない！」と決めたのに、授業が終わって即ゲームショップに行ったら買ってしまい「あ〜、買わないって思ってたのに〜！」と気がついた、曰くつきのソフト（笑）。でも面白かったです!!　（京都府　とがし坊ＳＰ）
◇「モンスターメーカー」といえば、九月姫さんのかわいいイラスト。そして、カードゲームですよね。これが面白いんですよ〜。

☆中古問題の記事は、店の意見を中古ソフト擁護として「ユーズド・ゲームズ」の存在を正当化し、アピールしようとしているように思える。バブル経済が破綻した現在、商品を扱うものでリスクのないものは存在しません。大会社も倒産する時代です。一小売店の苦しい台所事情も現実ですが、中古市場のために潰れていくソフトメーカーがあるのも、肥大化した市場を支えきれないユーザーの懐具合も現実です。
（三重県　ヤスヒモ）
◇いかがですか、担当として。
◆確かにそういう理由で良質なソフトを出している中小メーカーが潰れていくのはつらいよね。ただ、同じように中小の小売店も厳しいんだ。ゲームの流通のシステムが問題なのかなあ…。



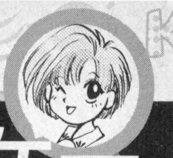
宮城県　芇屋風天
◇後と前の絵のギャップがなかなかいい味を出してますね（笑）。



福井県　秋山仁
◇いいゲームでした。手紙だけでなく記憶も時を超えますね。



東京都　天人
◇いなければ…ですか。確かにその可能性もなきにしもあらず…かな。



ユーゲーQ&A質問箱

Q：新作ソフトも遊ぶんですか？
A：ユーゲー記事の予備軍ですから。

☆最近不安になることがあるのですが、「ニンテンドウパワー」ってみんな使ってるんでしょうか？ボクの周りの人はSFCを持っている人でもほとんど使ってません。友達の間でその話題が出ることもありません。心配。
（富山県　杉本茂宏）

◇私も使ったことないですねぇ。仕事以外では。

◆貴様…ユーゲー編集部員にあるまじき行為だな。

◇そんなこと言ったって、ウチの近所にローソンもツタヤもないんですよ～。

☆8号にもありましたが、当時のブームを知らない小学生がファミコンのゲームに熱中している姿をよく見かけます。もしよかったらユーゲーで徹底的に調査してみてはいかがでしょうか。また、ソフト紹介だけでなく、中古問題等の硬派な記事も増やして欲しいです。
（東京都　ハヌケ星人）

◇今回来ていたご意見の中では、「今のゲームでは満足できない」とか「ゲームの本質を見る目がある」とかが多かったんですが…。

◆それはそれとして、まずどうして「昔のものに手を出そう」と思ったのかだよね。本誌以外で過去のゲームを紹介している本はないわけだし。どうやって情報を手に入れてるのかなぁ。ま、ウチだったら嬉しいんだけど。

◇そこがイマイチはっきりしないんですよね。もう少し詳しく聞いてみたいです。

☆バックナンバーを桶川市や北本市の書店に置いて欲しい。
（埼玉県　トキクラ）

◇それはっかりは、書店さんにお願いするしかないですねぇ。こちらから「置く」というものではないので。

◆読者さん一人一人の地道な営業活動があると結構実るんだけど。

☆早く「星をみるひと」の攻略記事をやってください。今夏のコミックマーケットにて「星をみるひ

ユーゲー読者の実態に迫る?!

ユーゲー研究所

今回のテーマ

ゲーム関連の宝物

◇さてさて、今回は読者の皆さんから「ゲーム関係の宝物」というのを聞いてみました！　結構イロイロあって面白かったですよ～。

◆一番多かったのは何だった？

◇ええとですねえ、特定のソフトやハードを挙げた方でしょうか。「メタルスレイダーグローリー」や「幽遊白書　魔境統一戦」、ハードだと「ディスクシステム」や「ファミリートレーナー」なんかが多かったです。あとはもう、一般的に「プレミア物」と言われているのとか。これは、プレミア物か、もしくは個人的に思い入れがあるのか、できっかり二つに分かれましたね～。

◆じゃあ、ソフトやハード以外っていうと。

◇非売品のグッズとか、自分のデータとか…「もっているもの全部です！」っていうご意見もありましたね。みなさんとても愛着をもってるみたいです。

◆たしかに高価なものから自分だけの宝物まであって、ユーゲー読者の懐の深さを見たって感じだね。

◇そうなんですよ～。ちなみに編集部員の宝物を聞いてみましょう！

滝沢：「峠」のクリアデータ。これがないと山本リンダが聴けないし。

津田：宮本茂のサイン入りSFC。編集部のだけど、私が貰ってしまいましょう。

引地：別に…何も。強いて挙げれば購入したソフト全部かなあ。

…ということでした。ちなみに私は、88と手持ちのソフト。それに、「ディーヴァ」関連グッズですかねぇ。

それでは、みなさんの「宝物」をずらっと書いてみましたので、どうぞ！

とを4時間でクリアする」という同人誌があったらしいです。友人は買ってきてくれたと思ったのに裏切られてしまいました。
（大阪府　小笠原誠）

◇今回、とても心強い方々にご協力いただいて、ついに掲載することができました～。長い道程でしたよぅ。

◆もっと詳しく知りたい人は、P107で紹介している「星をみるひと　非公式ガイドブック」を購入して読んで欲しいな。

☆暗闇商会にDUO-RXを7万円でという方がいらっしゃいましたが、いくらなんでも高いのでは…。定価2万ちょっとですよね。そんなに見つかりにくそうなものでもないし、絶対転売する人が出ると思います。
（埼玉県　仁木雅宏）

◇「暗闇商会」のページを見ていただければわかるんですが、残念ながら今回でいったん休止させていただくことになりました。すみません。

◆最近はトラブル続きだったしね。ちゃんとルールを守ってくれる方には本当に申し訳ないんだけど。

☆最近390円で「ボイサーくん」を買ったんですが、「EMIT」以外の対応ソフトが見つかりません。他に何がありましたっけ？
（神奈川県　川瀬哲）

◇「アンジェリーク　ボイスファンタジー」っていう「ボイサーくん」セットのソフトがありますが、買ったことはないので…。

◆でも、ついてるくらいなんだから、使えるんじゃないのか？

☆8号の「おしえてあげたい」なのですが…これは、プロのライターの方が書かれたものですか？　もし読者の方だとしたら、素晴らしい批評眼と文章能力をお持ちの方ですね。読んでいてもう胸がいっぱいになってしまって…。ずっと、どなたかがこう言ってくださるのを待っていたんじゃないかと思います。
（東京都　山端和子）

◇あれは、投稿していただいたものを、ちょっと改稿させてもらったんです。でも、本当になかなかお上手でしたよね。

◆で、「バズー」を取り上げたいといってるのは君なんだから、責任を持って記事にするんだろうね？

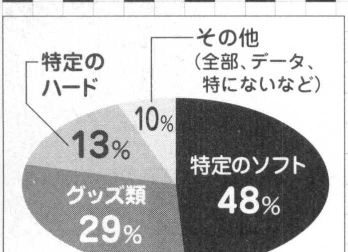
◇近いうちに攻略ページでできればいいなあと思います。

☆「パーフェクトセレクション　パロディウスだ！」のCDのアンケートを出してコナミから送られてきた、矩形波倶楽部オリジナルのピック。
（福井県　ジブラハンダー）

☆ゲームウォッチ（任天堂・ミッキーマウス）の完品。12歳の誕生日に父に買ってもらった思い出の一品。
（長野県　史崎稔之）

☆SFC「アンジェリーク」発売前の、おもいっきりバカにした紹介記事の切り抜き。今アンジェリーカーに見せたら血を見るかも？
（愛知県　はとと）

☆プレイディアのソフトで、バンダイ「ITEM　COLLECTION'70」。70年代ロボットもののCMが入っている限定非売品。
（大阪府　渋田昌史）



☆どれも大切なので、貴重とかプレミアとかで答えたくありません。最近みんなちょっと変ですよ。
（埼玉県　コースケ）

☆フラッピー・チャンピオンシップロードランナーの全面クリア認定証。
（北海道　狼一弥）

☆ユーズド・ゲームズVOL・1（笑）。売り切れなんですよね？
（福岡県　銀なら5枚）

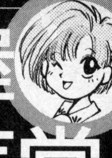
☆攻略本300冊以上。ある意味では、説明書付きの「星をみるひと」「マインドシーカー」「東方見文録」。これを見た人がみんなショックで苦しんだ。
（愛媛県　カシツネ）

☆過去のゲームの知識と経験。
（栃木県　GMJ）

☆「物」と言っていいかどうかわからないが、「タクティクスオウガ」のデータはものすごく貴重。レアアイテムをたっぷり集めたデータでも、飛ぶときは飛ぶのだが…。
（岐阜県　ジークフリート）

☆もはや死語同然「100MEGA　SHOCK！」のロゴの入ったTシャツ。今でもたまに着ます。
（千葉県　TAC.）

萬屋遊芸堂



平日昼間の秋葉原。どうしてこんなに人がいるの？

☆貴誌の存在は以前から知っていたのですが、ついに7号「てきぱきワーキン❤ラブ」で捕まってしまいました。取り上げてくれたあまりの嬉しさに、2冊持っていた設定資料集を1冊、プレゼントの末席に加えていただこうかとも思っていたのですが…。この本、結局8号暗闇商会に掲載されていた芦本公博君の元に嫁ぐことになりました。
　ゲーム本編の方は、私がなんとか秋葉原で探すということになったのですが、すでにプレミア化していたため、彼には高くつくことになってしまいました…。
（千葉県　蛸之枕雲仁）

◇いいですねぇ。この、大切な品物を、「嫁がせる」という表現が。

◆そのくらい大事にしていたんだろうなぁ。

☆7号を見て、いつもよくプレゼントを提供してくれている、ゲームショップ「リミテ」さんに行ってきました。が、なんと近々閉店されてしまうようですね。せっかく近くに面白そうなお店ができたと思ったのに…残念です。半額セールをやっていたので、思いきって散財してきましたよ。　（神奈川県　デコイスト）

◆編集部も、読者さんからの情報で知ったんだよね。

◇そうなんですよぅ、ホントに残念です。今まで本当にありがとうございました。

☆「御社に入って中古ソフト問題を取り扱いたい」と書類に書いたら一発で落とされました。某ソ◯ー（それだけが原因じゃないと思うけど）。おかげで私は、ムショク。頑張って仕事探そう。　（兵庫県　童夢）

◇天下の◯ニーにたいして、そんな書類を出すなんてすごい！　就職活動頑張ってくださいね。

◆不景気だけど、いい仕事が見つかるといいねぇ。

☆ついに「ムーンクリスタル」を手に入れましたよー。ユーゲーの記事を

わくわくインフォメーション

INFORMATION ROOM

読者さんの交流の場として使ってくださいね。
同人誌やHPの紹介もOKです！

☆「スクウェアのトムソーヤ」について
　まず、タイルを全部集めましたでしょうか？　タイルには書いてあることから、隠れた入り口は、旧サウスエンド入り口の南の方にある墓場の先の、一本杉の左側に隠れた入り口があるということです。それと、ネズミのしっぽは、仲間が初期装備でもっていたと思います。（山形県　ギャラリーテイオー）

☆お願いします。ＰＣＥの「スタートリングオデッセイ２」で飛行船を地上にワープさせる方法が解らず、困っています。浮遊大陸にいけません。やり方を知っている方がいましたら、ぜひ教えてください。
（神奈川県　田辺智保）

☆「ワルキューレの冒険」で、スーパーロングソードのある場所と、ゾウナのいる大陸へ行く方法を教えてください。　（埼玉県　水無月凱）

◇引き続き、詰ってしまったゲームのヒントが欲しい方、募集しています。解決するのはかなり後なんですが、それでも良いという方は、ぜひどうぞ！

◆こういうときは、３ヵ月に１冊というのは申し訳ない気がするなあ。

◇下は、「星をみるひと」攻略記事でご協力いただいた、秋山翼賛会さんの「星をみるひと非公式ガイドブック」です。攻略記事の方でもご紹介していますが、念のため。間違いなどでご迷惑をおかけしないようにお願いしますね。



注意！　このコーナーに掲載された読者さんに連絡を取る時に、封筒の裏とお手紙の両方に住所・氏名を忘れずに。返事がほしい時は、80円切手を貼って自分の住所を書いた封筒を同封してください。最低限の良識を守って楽しんでくださいね。

見てから欲しくなったんです。手に入れるまで4ヵ月かかりました。しかしこのソフト、ホントにFCで作ったんかい、と突っ込みたくなるような素晴らしいグラフィックですね。特に2面の多重スクロールの雲は圧巻でした。

もちろんゲームの完成度も高く、こんな出来のいいゲームがFCにまだあるのかと考えたら、もうワクワクしますね。（宮城県　猫太）

◇紹介したソフトを喜んでプレイしてもらえるのが一番です。

◆またFCからも大量に発掘していきたいね。

☆先日とあるFCを売っているお店に行ったところ、「最近FCソフト(プレミアで)高いんだよ。あなたも高いの探してるんでしょう?」と言われて複雑でした。なんだよー、ソレ。まあ最近、プレミアってだけでソフト狩りしてる人がいるみたいですが(そのゲーム自体が好きな人はOK)…バカですねぇ。「今、FC高い」って、何年かすれば今捨て値で売っているSFCソフトが今度はそう言われるのに。将来高くならなくても、やりたいゲームを買うのが一番ですね。（福岡県　しれとこしぶき）

◆そうそう。それが悪いっていうわけじゃないけどさ、ゲームってプレイしてなんぼなんだから、好きなゲームを買って、プレイするのが一番だよ。

◇じゃああの、私、今からゲーセン行ってきていいですか。

◆アンタは仕事だろうが…。

☆ユーゲーを読んでいると、10年前くらいによく遊んでくれた従兄弟のことを思い出します。その従兄弟はゲーマーで、良作からバカゲーまでなんでも持っているすごい人でした。その従兄弟が「この本すごいよ」と教えてくれて買い始めたのですが、本当にすごいです。色んな意味で。

ちなみにその従兄弟とは今は電話でしか話せなくて、ユーゲーを読むたびにノスタルジックな気分になります。（北海道　和泉智）

◇私も最初は従兄弟から紹介されてゲームにハマりましたので、その気持ちはよくわかりますよ。

◆で、そういう気持ちが高ずると、こんな仕事をするようになる、と。

◇はっきり言って、過去を向きっぱなしですものねぇ。

さて次号は…まあ普通に2月末発売予定です。ついに本誌も2ケタの大台！　色々10号記念企画を考えていますよ～。それと、もしかするとその間に、本が1冊出るかもしれません。ふふふ。詳しくは99ページを見てくださいね。それではみなさん、また会う日まで～。

おしえてあげたい！ ●「ハイドライド３」

ぜひ、本誌で紹介して欲しいソフトがあります。その名はナムコ(T&Eソフト)の「ハイドライド3」です。結構クソゲーというレッテルを貼られていたこのソフトですが、私にとってはこれほど主人公のキャラクターと一心同体になったRPGはありません。

このゲームは時間の概念があり、朝や夜が訪れます。そして食事をしなければ腹が減ってHPが減り、自分自身が持てるものの重量も決まっていて、その重量を超えると動けなくなってしまうというシステムです。このシステムを「面倒くさい」と思うか「リアル」と思うかで、このゲームの評価は決まってしまうでしょう(自分は後者です)。

こういうシステムなので最後まで行くには苦労しますが、それゆえにクリアした時の感動は言葉では表せません。

自分を鍛えたい人、最近のRPGに飽きた人、キャラクターと同化したい人。このスパイスの効いた「ハイドライド3」をやって、痺れてみてください。(北海道　FC8)

◇私としては、「ハイドライド」というと、その昔あった66というパソコンでプレイしたのを思い出しますね～。とても音楽が綺麗でした。パソゲーが発端のゲームは、難しいものが多いですよね。「3」は未プレイですが、ぜひ挑戦してみたいと思います。

募集告知！

皆さんいつも投稿してくださってありがとうございます。ここでひとつ掲載されるためのコツを。ペンネームではじかれている方、結構いらっしゃいますよ！　あまりにも長かったり、ちょっと掲載に不適当な単語があったりすると、ネタが面白くても…ということがあります。気をつけてくださいね。

あて先は
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 MGビル
(株) キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
「読者コーナー」係

PRESENT
読者プレゼント

「プレゼントの数か少な〜い」と嘆いていたためか、今回もあちこちからプレゼントを提供していただきました。皆様、ご好意ありがとうございます。それでは、締切りは1月20日ですので、よーく選んで応募してくださいね！

神谷和丈さん提供
マジカルパズルポピルズ（GG） 1名様

ファミコンショップ　クラブハウスさん提供
パワーリーグ（PCE／新品） 8名様
オセロ（FCディスク／新品） 2名様

立花寛人さん提供　各1名様
- **バーズテイルⅡ（FC）**
- **究極ハリキリスタジアム（FC）**
- **ランペルール（FC）**
- **ウィッツ（FC）**
- **Vテトリス（VB）**
- **セーラームーンR（GB）**
- **スペースインベーダー（GB）**
- **魔笛伝説アストラリウス（PCECD）**
- **レディストーカー（SFC）**
- **コットン100%（SFC）**

次号予告
NEXT ISSUE

第1特集
今はなきメーカー特集
思い出はきらめく星々

ここで取り上げるのは、かつてこの世に存在し、私たちに素晴らしいゲームを授けてくれた亡きメーカーの数々。星になった彼らの偉業を称え、一緒に思い出を語ろうではないか！

テクノスジャパン／ホット・ビィ／ウルフチーム／デービーソフト／UPL／東亜プラン／ソフトプロ／トーワチキ…など

第2特集
満を持してのマークⅢ特集
今明かされるミッシングリンク

小特集◆ゲームマンガ特集 ……………
うなれ！ファミコン戦士たち

10号 特別記念企画も満載！

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ

Vol.10 SPRING
1999年3月1日発売予定
（地域によっては遅れることがあります）

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ〜！」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ〜」と**書店さんに**言ってみてね！

●北海道札幌市中央区
ＹＥＳ電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　勾当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ５柏店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
紀伊国屋書店　本店B1
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
T-ZONEミナミ
石丸電気　ゲームワン
ラオックス　ザ
・コンピューターゲーム館
書泉　ブックタワー７Ｆ
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●岐阜県各務原市
本21　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
ＣＢワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●京都府京都市下京区
ブックストア談　京都店
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ７号店ザウルス
わんだーらんど　なんば店
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
ソフマップ４号店２Ｆ
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●大阪府大阪市都島区
駸々堂　VERSION99
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

＜2号＞本体価格７５７円
誰も知らないソフトを密かに楽しむ
／シューティングゲーム特集
／対戦ゲーム特集など

＜3号＞本体価格７８０円
充実！　中古ゲームライフ／シリーズ１作目特集
／スーパー３２Ｘ特集など

＜4号＞本体価格７６０円
脱線！　チョー大作主義／パソコンゲーム特集
／メガドライブ特集など

＜5号＞本体価格７６０円
手を出すな！　キワモノ全開ハード＆ソフト
／女性ゲーマー特集／ＲＰＧ特集など

＜6号＞本体価格７６０円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集
／アドベンチャーゲーム特集など

＜7号＞本体価格７６０円
奇作豊作！　バカゲーコレクション
／戦略シミュレーションゲーム特集
／ＰＳ・ＳＳ特別ふくろ綴じなど

＜8号＞本体価格７６０円
楽しさ１００倍！　多人数プレイゲームの宴
／バーチャルボーイ特集
／セガの怒られゲー特集など

＜総集編＞本体価格１８００円
１号〜４号までの記事を９０％以上再録した、再編集版。
カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー用廉価版。
＊１号は完売いたしました。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書(コピー可)に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い

書店(帳合)印

版元　キルタイムコミュニケーション
TEL　03-3555-3431／FAX　03-3555-1203

お名前

ご住所

TEL　(　　)

ユーズド・ゲームズVOL.(　　　　　　　　)←号数を記入　各　　冊
※本体価格　VOL.2　757円、VOL.3　780円、VOL.4〜　760円

ユーズド・ゲームズ総集編　※本体価格　1800円　　冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズVol.9冬号
1998年11月30日発行 第3巻第5号通巻10号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発 行 人：高橋清一
編 集 人：小泉俊昭
編 集 長：滝沢嘉一
編 集 部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
デザイン：マイクロクリエイティブ
編集協力：市川和久
ウガニク
M 2
坂本晃
斎　九寧
白川嘘一郎
ゾルゲ市蔵
ジョッキー☆笹岡
中澤学
中村満
成田展弥
販売営業：長谷川安次
大森浩司
松田学
印　　刷：大日本印刷株式会社

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 Tel. 03-3555-1201 FAX.03-3555-1203
販売部 Tel. 03-3555-3431 FAX.03-3555-1208

EDITOR'S ROOM

会社帰り、ゲーセンに寄ってテクノドライブをやってみました。週末は必ず車に乗っているし、レースゲームにもチョイとばかり自信があったので早速プレイしてみましたが、コレがとんでもなくムズいっ。間もなく結果がプリントアウトされて、判定は総合評価59.9％で「平均以上」。ん〜なかなかと思い、そのパスワードをナムコのHPに入力したら385人中274位でした（涙…）。でも、このゲームって確かにムズいですが、数人でワイワイやると盛り上がります。忘年会の帰りなどお試しあれ（飲酒運転…）。（滝沢）

雑誌の仕事は、言葉を湯水のように使い、浪費していくわけですが、段々使う言葉というか表現が同じになってくるんですね。マンネリ、ボキャブラリー貧困状態によく陥ります。そんな煮詰まった時に、テクテク散歩しながら原稿のキャッチコピーを考えるとアラ不思議、思いもよらない表現の地平ってヤツが目の前にひろがるんですよ。いやあ「健康な精神は健康な肉体に宿る（だったかな？）」って言葉を今までバカにしてましたが、案外ホントかも知れないですね。もーちっと運動しよっと。（引地）

昨冬〜今秋のマイベストゲーム。①サイキックフォース2012／問答無用②ソウルハッカーズ／理想のメガテン③バロック／あのセンスがツボ④風のクロノア／本気で泣けた⑤ゼノギアス／細切れにすると結構…。何にせよ、PF2012に終始したこの一年は幸せでした。ところで、私もついに携帯電話を導入しようかと考えています。今まで「首に鈴つけるのはイヤだ！」と思っていたのですが、必要を感じまして…。でも高すぎる。どうしてみんな持てるの？　あんなの導入したらウチの家計は、火傷じゃすまないぜ！（奥山）

92万歩までいった「ポケットピカチュウ」を長野県の某温泉でなくして本気ブルー入ってる津田です。はい、今年もやるんですねマイベスト。①「街」。スゴイぞ、チュン。エライぞ、光ちゃん。全ての面で、よくここまで作り込んだと感心しました。②「Bust A Move」。ヒロくん最高！　ガス夫イカスー！　サントラ、発売日にゲットだぜ！　③「ザ・ゲームメーカー」。ゲーム制作の過程をシンプルにまとめたデザインが秀逸。続編希望。…今年はツボにハマルものが少なかったっス。（今もVF3tbをやってる津田）

ユーズド・ゲームズVol.8　読者プレゼント当選者

アイドル八犬伝
山形県　吉田港
兵庫県　村上智泰
石川県　西田正子
ソル；モナージュ
宮城県　菊地康夫
福袋
香川県　土井章男
4人将棋
山口県　内山和彦
クリスタルビーンズダンジョンエクスプローラー
富山県　高野未帆
マーヴェラス
東京都　杉浦恵利子
東京都　野口等

モンスターメーカー 七つの秘宝
東京都　高橋弘幸
北海道　村田郁
神奈川県　粕谷治子
スーパーマリオUSA
東京都　山下秀成
北海道　大野孝志
ワープマン
愛媛県　高橋卓也
東京都　渡辺勇喜
タートルブリッジ
静岡県　戸塚和人
神奈川県　姫田行敏

ポパイ
岐阜県　大矢裕一
愛知県　杉原直樹
スターラスター
北海道　志賀昌弘
鳥取県　山本裕司
長野県　福田剛幸
太平記
東京都　秋元秀之
モータルコンバット完全版
新潟県　小熊宏幸

天地を食らうII
山梨県　武川隆之
ナムコクラシック
島根県　萩原丈晴
レッドアリーマーII
京都府　吉岡司
卒業II
東京都　小川健

（敬称略）

1月31日までにプレゼントが到着しなかった場合は、お手数ですが編集部までご一報ください。

季刊　時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.10 SPRING
3月1日発売予定
（地域によって遅れることがあります）

●面白かった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本をいつから購入していますか？

・今回はじめて　・（　　）号から

●「今はなきメーカー」と聞いて、
あなたはどんなメーカーとソフトを思い浮かべますか。

● ゲーム漫画（昭和63年まで）で面白いと思ったものを教えてください。
また、好きなエピソードがありましたら、具体的に教えてください。

● あなたにとってのベストゲーム（SFCまで）を3本あげてください。

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは1月20日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル

KTC キルタイムコミュニケーション

季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部

Vol.9アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）
●買って面白かった中古ゲームソフト名
その理由
●特集でとりあげて欲しいテーマは？
●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載!!

プロアクションリプレイ

アクションリプレイCD読込機能搭載 ※1
CDから秘技コードの読込やバージョンアップが可能に!!

PS用プロアクションリプレイ2

＊旧バージョンからのアップグレードはできません。

●秘技コードの大幅パワーアップ
十数種類の「PS用PAR 2」ならではの強力な秘技コードが使用可能！
もちろん従来品のコードはそのまま使用可能!!

●高速ブートアップ機能
ゲームスタートまでの時間を大幅に短縮！

●ファイルビューワー機能
ゲームCD内の画像ファイルを鑑賞可能！

●イメージビューワー機能
ゲーム中の好きなシーンの画像をじっくり鑑賞
好きなシーンの画像をパソコンに転送可能！※2

●アイコンエディターを搭載※3
お気に入りのセーブデータを、自分だけのアイコンに！

※1 CDは別売
※2 プロコムズリンク（Windows版）が必要です
※3 アイコン変更によって、データが使用できなくなる場合があります



定価 ¥9,800

プロアクションリプレイとは？

秘技コードと呼ばれる12ケタの英数字をアクションリプレイに入力するだけで、パラメーター最大、無敵、新必殺技等ゲームの様々な設定をコントロールすることが可能なハイテク・カートリッジです。今や、パワーゲーマーの必需品！！初心者の攻略をアシスト！！

PAR2スケルトンタイプも登場!!
数量限定
好評発売中！！

SFC用プロアクションリプレイ

- 秘技コードが同時に100行まで入力可能!!
- 自分で秘技コードの作成が可能!!
- 3段階スローモーションモード付!!
- 人気ゲームソフト多数収録の秘技コード集付!!

for SFC

定価 ¥5,800

SS用プロアクションリプレイ2

●圧縮率最大時8000ブロックのデータ保存が可能！
●ゲーム中にカートリッジへのセーブロードが可能！
●人気ゲームのミニコード集付属！

＊ 旧バージョンからのアップグレードはできません。

for SS

数量限定
SS用スケルトン

定価 ¥9,800

GB用/GBP用 プロアクションリプレイ

●秘技コードサーチ機能付
●人気ゲームの秘技コード集付

for GBP
for GB

定価 ¥4,800

for PS ゲームブースター PSでGBのゲームが遊べる

●GBソフトエミュレート機能
・PS本体でGB用のソフトが遊べる!

●オリジナルゲーム「REBOUND」内蔵
・GB用のゲームがなくても、オリジナルゲーム「REBOUND」で遊ぶことが可能

●プロアクションリプレイ機能
・GB用プロアクションリプレイと同様の秘技コード機能を搭載!
・秘技コード集付

●スーパーGB互換機能
・スーパーGB対応ゲームは、カラー表示／フレーム表示が可能

●パレットカラーのエディット機能
・GBゲームの白黒画面を自分の好きな色に変えて遊ぶことが可能

●CDプレイヤー機能
・好きな音楽CDを演奏しながらGB用ゲームをプレイ!

●充実のオプション機能
・ゲームの画面サイズが2段階に設定可能
・フレームスキップ機能でゲームスピードを可変することが可能
・オリジナルの画面枠を2種類内蔵

※ゲームのサウンド機能はエミュレートされていないため、音楽は鳴りません。
※ゲームによっては使用できない場合があります。使用できないソフトの一覧はカラットのホームページでご覧になることができます。



定価 ¥6,800





Proアクションリプレイの使い方

ゲーム機のカートリッジスロット（PSの場合はPARALLEL I/O）にプロアクションリプレイを差し込んだら別冊コード集から12ケタの秘技コードを入力するだけでゲームの様々なパラメーターが思いのまま！！

ホームページからの商品のお申込みも可能です。http://karat-jp.com/

…込みは右記迄どうぞ！ 0120-77-1756
…0:00〜18:00、土・日・祭日／9:00〜18:00
…し込みください。
…マト便）

注意：未成年者の方は保護者の電話確認が必要です。
送料：手数料はお客様負担になります。
返品：交換はできません（新品故障は除く）。＊価格は全て消費税込みです。

KARAT
有限会社カラット
〒110-0016 東京都台東区台東2-3-2 MKビル
TEL:03-5688-4654 FAX:03-5688-4188
〈ユーザーサポートTEL:03-5688-4766〉
【ホームページ】http://karat-jp.com/

FC、MDの在庫がぎっしり！欲しかったあのソフトが見つかるかも…!?



ドキドキ冒険島
—南浦和本店—

〒336-0024　埼玉県浦和市根岸3-1-15
TEL048-839-8241　FAX048-839-8268
営業時間：10:00～22:00　年中無休
JR南浦和駅から徒歩10分

レトロゲーム探します！

閑静な住宅地の中にある「ドキドキ冒険島南浦和本店」。お店の中に入ると、PSやSSなどのソフト群に混じって、ずいぶんとSFCがあることに気づく。だんだん減ってきているSFC市場を考えると、かなり充実しているといっていい。そしてこのお店は、本誌を愛読する読者にとって、とても嬉しいサービスを実施しているお店なのだ。

「旧ハード系のゲームソフト…特にMDとFCはかなり在庫があるんです。ですから、お客さんから問い合わせがあれば、可能な限り探してお届けしています」という、店長代理の永石さんのお言葉。

ショップ内に置いてある専用のカードに、自分の探しているソフト・ハードなどを書いてお願いすると、早ければ一両日くらいで、在庫の有無を確認してくれるというのだ。現在のところ、通信販売は行っていないので、このシステムを使って探してもらいたい場合、お店まで足を運ばないといけないが、近隣のユーザーにとっては見逃せないサービスだろう。

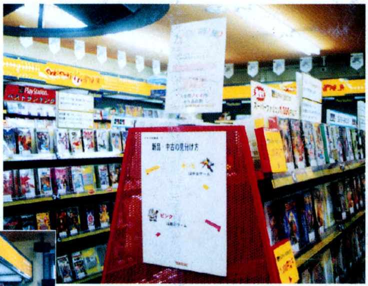
他にも、「企画コーナー」として、お店独自の視点で選んだソフトを並べたコーナーもある。取材に伺った時は、「○○になりたかった…」という職業別ソフト企画を行っていた。「電車でGO！」や「ビートマニア」など、その仕事になりきれるゲームを集めたものだ。

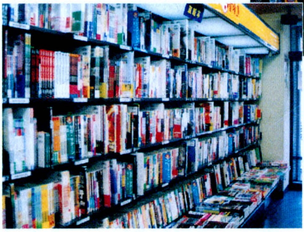
「レトロゲームの在庫については、通販はできないので、もしあった場合はお店まで来てもらうことになります。それでもよければ往復ハガキでお問い合わせください。特にメガドライバーの方々、大歓迎です。なお、電話とFAXでのお問い合わせはご遠慮ください。」

探し物がある人は、ぜひ一度は訪ねてみてほしい。



さりげなく本誌のバックナンバーがたくさん置いてあるところもポイント。


店内中央の大きなスペースを占有しているのがSFCのソフト。最近の状況を考えるとかなりの品揃えだ。中古と新品の区別もつけやすい。PSやSSは壁面に沿って陳列されており、モニターで気になるソフトをチェックすることもできる。


店内に入ってすぐのところには、攻略本やゲーム雑誌がぎっしりと詰った棚がある。やはりソフトと攻略本が一度に買えるのは大きな魅力だ。

SERVICE & SYSTEM

200円で会員になると、中古ソフトが1
引きで購入できる。また、ポイント
ドは2000円でポイント。20ポイン
ると、1000円割引になる（

平成10年11月30日発行第3巻第5号通巻第10号　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　発行所：キルタイムコミュニケーション　〒104-0043東京都中央区湊2-4-1　TEL03-3555-3431　FAX03-3555-1203
定価：本体760円　※消費税が別に加算されます

ISBN4-906650-30-9　C2076　¥760E